Nouvelles Aventures dans la Région d'Arkham



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour



6e édition française

Nouvelles Aventures dans la Région d'Arkham

par Scott David Aniolowski, Brian Courtemanche, Adam Gauntlett, Bret Kramer, Tom Lynch & Oscar Rios



Dédicace
Ce livre est totalement et entièrement dédié à la mémoire de Keith « Doc » Herber. Il a fondé Miskatonic River Press, et est décédé bien avant que nous soyons prêts.

Nous espérons le rendre fier par nos efforts.

Éditions Sans-Détour

Howard
Phillips
Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Édition américaine
Titre original : *More Adventures in Arkham Country*
Auteurs : Scott David Aniolowski, Brian Courtemanche, Adam Gauntlett, Bret Kramer, Tom Lynch & Oscar Rios
Éditorial et mise en page : Keith Herber
Illustration de couverture : Santiago Caruso
Illustrations intérieures : Reuben Dodd et Jason C. Eckhardt

Pour la version française
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Direction éditoriale : Christian Grussi
Recherche iconographique : Lisette Hanrion
Traduction et adaptation : Denis Huneau
Relecture : Isabelle Donné, Elise Lemai
Portrait de H.P. Lovecraft & Créatures : Loïc « Greencat » Muzy
Maquette : Joël Challoit

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-74-0
Édition et dépôt légal : janvier 2014

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Remerciements particuliers
Ainsi commence la loooongue liste de remerciements à ceux qui ont aidé à réunir ce livre. Certains d'entre vous sont dans les crédits. Hourra ! Merci à nos testeurs : Tali Teichman, Mike Czaplinski, Earl Gatchalian, Regina Mireau, Andrew Fattorusso, Pat McGrath, Sean Foster, Rob Cortigino, Christopher Macias, Ryan Roth, Joel Chacal, Michael Hurst, Matthew Higgens, Lisa Padol, Anna-Maria Jung, Gibel et Walter Attridge, et bien d'autres dont nous n'avons plus les noms (désolé). Merci également (bien sûr) au très excellent Paul Maclean, hôte et propriétaire de Yog-sothoth.com.

Un grand merci à Andrew Leman et à Sean Branney de la H.P. Lovecraft Historical Society pour leur travail magistral sur les documents contenus dans cet ouvrage (les gars, filez sur la page cthulhulives.org pour en avoir les versions complètes de luxe et en couleur). Et, comme cela devrait aller sans dire, mais que cela ne le sera pas, merci à nos femmes, qui vivent avec nous envers et contre tout.

Crédits
Nous nous félicitons que Scott Aniolowski revienne à l'écriture pour L'Appel de Cthulhu avec *À la recherche du futur perdu*. Bret Kramer a dormi à Kingsport et imaginé *Les Fantômes du Florentina*. Brian Courtemanche, résidant dans les Terres de Lovecraft, a écrit *La Caverne de cristal*. Tom Lynch, président et maître des grillades de Miskatonic River Press, a canalisé son monstre de film d'horreur intérieur et imaginé *Problème mécanique*. Adam Gauntlett a contribué depuis l'outre-mer à *Qui aime bien*. Et enfin, l'habitant de Mikatonic River Press et générateur de prose Oscar « plutôt prolifique » Rios a écrit *L'Espoir*.

L'illustration de couverture a été réalisée par Santiago Caruso, bien que ce soit Tom qui l'ait esquissée. L'illustration de l'introduction et de la postface, ainsi que celle insérée sur la quatrième de couverture viennent des antipodes, dessinées par Ruben Dodd. Toutes les autres illustrations intérieures ont été réalisées par le toujours lovecraftien Jason C. Eckhardt. Le cartographe de Miskatonic River Press, Steff « Twilight-était-mon-premier-nom » Worthington, a créé toutes les nouvelles cartes. Celles des Terres de Lovecraft sont quant à elles utilisées avec la permission de Chaosium, Inc. Toute la mise en page intérieure et la conception ont été réalisées par Badger McInnes.

Osk (Oscar) a fait toute la sélection et les arrangements des scénarios originaux. Mike Hurst a révisé la grammaire, le style et le contenu. Lisa Padol et Christopher Smith Adair ont fait nos corrections et relectures en profondeur. Jeff Okamoto a effectué quelques relectures supplémentaires.

Les documents sont l'œuvre du très inspiré Andrew Leman de la H. P. Lovecraft Historical Society, dont les documents de luxe (en couleur/personnalisables) sont disponibles à l'adresse www.cthulhulives.org. Andrew a été aidé par les talents artistiques de Chris Lackey et de Mary Austin, et par les compétences linguistiques de John Singleton qui ont contribué à faire renaître une langue morte pour ce livre. Bonnie Leman, en plus d'être la fière mère d'Andrew, a été la sténographe de service.



Introduction

La sonnette retentit. Les deux hommes s'arrêtèrent dans leurs paquetages et écoutèrent un instant.
Ils s'assurèrent que leurs armes étaient à portée de main avant que l'un d'entre eux ne se dirige vers la porte.
« Oui ? », demanda l'un des deux, tenant un revolver .38 « sub-nosed » dans sa poche de pantalon.
« Un télégramme pour M. Lyons », répondit une voix.
La porte ouverte, le télégramme reçu, un pourboire donné, et le messager reprenait déjà sa route.
L'autre homme reprit son paquetage et mit un grand livre, un peu de corde, et des piles de rechange pour les torches électriques.
On lut le télégramme, et le lecteur devint pâle et s'assit. Son camarade fit une pause dans son ouvrage, regarda son ami, et lui demanda : « Qu'est-ce qui ne va pas ? »
« Doc est mort. »
Ce fut au tour de son camarade de faire une pause. « S'il te plaît, dis-moi que tu plaisantes ? »
« Ça vient de son épouse. Elle l'a trouvé mort ce matin… »
« Comment ? »
« Le télégramme ne le dit pas. Je ne pense pas qu'ils le savent… »
Un long moment de stupéfaction passa. Le lecteur rompit le silence en disant : « Et maintenant ? »
Son camarade lui passa une flasque. Ils burent tous deux un bon coup. Il répondit : « Nous nous en tenons au plan. »
« Il y a encore tellement de choses que nous ne savons pas. Nous étions censés l'aider… »
« Nous avons sa liste de contacts. Nous avons les pistes principales. Il nous a enseigné beaucoup de choses, espérons que ce sera suffisant. Cela ne change rien. »
« Oliver… Je ne sais pas si nous pouvons le faire… »
« Ça veut dire que tu ne veux pas essayer ?
« Mon Dieu, non ! Crois-tu que je veuille que son fantôme me hante pour avoir laissé tomber ? »
« Bon alors… et donc… ? »
Un long soupir. « Nous allons donc nous en tenir au plan. Nous continuons, comprends bien cela.
Nous sommes sa fierté. »



304 Barrows Hall (À la recherche du futur perdu)
X – Lieux où se trouvent les dormeurs de Kingsport (À la recherche du futur perdu)
414 Théâtre Florentina (Les Fantômes du Florentina)





A la recherche du futur perdu

Par Scott David Aniolowski

Scénario 1

À la recherche du futur perdu

Par Scott David Aniolowski

Dans lequel les investigateurs doivent sauver Kingsport et la planète entière des sinistres machinations du Grand Ancien Vulthoom.

En quelques mots…

Les investigateurs vont avoir fort à faire pour enquêter sur un mal qui les touche, eux et d'autres habitants de Kingsport, une maladie du sommeil dont il est très difficile de sortir dans un premier temps. Un Grand Ancien végétal est en réalité en train d'amorcer son invasion de la Terre en répandant ses spores soporifiques. Il est aidé pour cela par un scientifique de renommée internationale qui rêve d'un monde dominé par les plantes…

Implication des personnages

- Un investigateur, ou plusieurs d'entre eux, se trouvant à Kingsport et ayant dormi près d'une fenêtre ouverte, se retrouvent plongés dans un sommeil profond d'où il est difficile de les faire émerger.
- À défaut, un médecin peut être contacté par le directeur du Congregational Hospital pour discuter avec lui de cette épidémie.
- Enfin, les investigateurs peuvent apprendre l'existence de cette étrange maladie du sommeil dans les journaux.

Enjeux et récompenses

Découvrir ce qui se cache derrière la maladie du sommeil qui touche un certain nombre d'habitants de Kingsport, désormais surnommés les « Dormeurs de Kingsport ».

Comprendre progressivement l'implication du célèbre botaniste Wentworth-Smith et de son énigmatique domestique M. Black, dans cette épidémie.

Détruire le plant de Vulthoom qui trône au centre de la serre de Wentworth-Smith pour faire cesser la menace de l'avènement de Vulthoom sur Terre.

Ambiance

Dans la moiteur des serre et solarium d'une botaniste reconnu, devenu fou par son amour immodéré pour les plantes et les promesses du Grand Ancien Vulthoom, les investigateurs devront comprendre qu'une fleur géante extraterrestre, peut-être à l'origine autrefois de la légende de la naissance de Bouddha, va lancer des spores soporifiques sur toute la planète afin de permettre la domination du dieu végétal Vulthoom.

Note : Nous avons inséré entre crochets, pour les localisations principales, les renvois qui nous semblaient utiles vers les numéros du supplément consacré à *Kingsport*, *Cité des brumes* pour *L'Appel de Cthulhu*, basé sur l'édition Descartes (1992).





Introduction

Pour le gardien : les temps anciens

Vulthoom le Dormeur, dieu tyran de Mars, est un obscur et étrange Grand Ancien phytologique qui voyage de mondes en mondes, conquérant et asservissant toutes les formes de vie intelligentes autochtones. Le temps n'a pas de prise sur un être qui, comme lui, vit selon un cycle permanent de mille années de sommeil suivies de mille années d'activité. Lorsque Vulthoom a fui son monde d'origine, sa destination première dans notre univers fut la Terre ; cependant, pour des raisons inconnues, il finit par échouer sur Mars. Pendant des millions et des millions d'années, Vulthoom demeura sur cette planète. Le Dormeur fut un souverain tyrannique pour la population martienne jusqu'à ce que cette dernière se soulève contre lui et le force à se retirer profondément sous la surface de Mars, dans un labyrinthe de cavernes.

Au bout de milliers de générations, Vulthoom finit par être pratiquement oublié par les martiens autochtones et devint une figure légendaire, occupant dans la mythologie martienne la place équivalente du diable chez nous.

Affaibli et oublié – mais pas détruit –, Vulthoom vit dans son labyrinthe extraterrestre avec son petit groupe de disciples immortels.

Il y a environ 65,5 millions d'années, le Grand Ancien a tenté d'envahir la Terre. Vulthoom et ses disciples construisirent, dans les profondeurs de Mars, un grand vaisseau de l'éther d'une largeur de près de 5 km. Lorsque ce gigantesque vaisseau déchira la surface de Mars et sortit en rugissant de son atmosphère, il provoqua un désastre écologique. La planète, autrefois fertile et luxuriante, se retrouva brûlée et asséchée et cela détruisit la grande majorité de la vie sur Mars.

Mais cette sortie de l'atmosphère martienne endommagea également le vaisseau de l'éther lui-même. Vulthoom et ses fidèles gagnèrent bien la Terre, mais leur navire spatial était trop endommagé pour pouvoir atterrir.

Alors que l'immense vaisseau pénétrait dans l'atmosphère terrestre, il commença à se disloquer. La gravité de la planète fit son œuvre et attira vers la Terre le vaisseau à l'agonie, qui se transforma alors en une énorme boule de feu. Vulthoom étant capable d'envoyer sa conscience n'importe où dans le cosmos, son esprit quitta ce vaisseau de la mort et

retourna dans un avatar qu'il avait fait pousser sous la surface de Mars. La dernière action du Grand Ancien, avant que lui, son vaisseau et son équipage ne heurtent la surface de la Terre, fut de libérer des centaines de graines dans l'atmosphère. Quelques secondes plus tard, le monstrueux vaisseau de l'éther heurta la Terre. L'explosion résultante produisit un immense nuage d'iridium qui recouvrit la planète et fut peut-être la cause ultime de l'extinction des dinosaures.

La plupart des graines de Vulthoom furent détruites en plongeant dans l'atmosphère terrestre, mais plusieurs tombèrent néanmoins dans ce qui allait devenir l'Asie. Aucune de ces graines ne germa, car elles furent ensevelies sous la boue et des couches de particules d'iridium, alors que la Terre brûlait et mourait lentement de cette catastrophe cosmique. Des millions d'années plus tard, les graines fossilisées commencèrent à être découvertes en Chine. En observant leur germination, les premiers hommes prirent conscience du sombre secret qu'elles renfermaient. Ils réussirent à détruire les plantes de Vulthoom, et l'énorme fleur, qui avait produit un être grand et puissant, devint une partie de la mythologie de la culture asiatique.

Pour le gardien : de nos jours

Chaucer Wentworth-Smith, le célèbre passionné des plantes habitant Kingsport, a récemment acquis, après une vie passée à la recherche d'espèces jusqu'alors inconnues, l'une des graines fossiles de Vulthoom, discrètement subtilisée à une secte chinoise secrète connue sous le nom de « Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais », un groupe religieux dont l'unique mission est de déterrer les étranges graines fossiles et de les détruire.

Une fois en sécurité dans sa propriété de Kingsport, Wentworth-Smith a planté et nourri avec amour la graine dans son immense serre. Très vite, la graine germa et commença à se développer. Quelques mois plus tard, elle fleurit. Alors, Vulthoom vint.

Transférant temporairement sa conscience dans le jeune plant-avatar poussant à Kingsport, Vulthoom établit le contact avec Chaucer Wentworth-Smith. Ce dernier fut facilement et rapidement endoctriné par des promesses de pouvoir et d'un monde meilleur régi par la chose qu'il aimait plus que tout au monde : les plantes. Ayant échoué lors de sa première tentative d'invasion, le Grand Ancien conçut pour son deuxième essai un plan plus subtil. Il utiliserait son pollen pour endormir toute vie terrestre, transférant ensuite définitivement son esprit dans son avatar et amenant ses fidèles sur la Terre. Pendant que la Terre entière dormirait, Vulthoom et ses disciples se répandraient rapidement sur toute la planète et établiraient leur domination. Kingsport, si étroitement liée au sommeil et aux rêves, est la base idéale pour le Dormeur. Afin de l'aider dans ses plans, Vulthoom a envoyé sur Terre l'un de ses fidèles disciples martiens Aihai. La créature dissimule sa forme extraterrestre avec un masque et des vêtements amples, se faisant passer pour l'énigmatique domestique de Wentworth-Smith, M. Black.

Pour compliquer encore les choses, trois membres de la secte de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais ont suivi jusqu'à Kingsport la trace de la graine de Vulthoom dérobée. Et, même s'ils ne sont pas les ennemis des investigateurs, ils ne sont pas non plus leurs alliés, ni des amis. Ils les attaqueront ou même les tueront s'ils considèrent qu'ils sont une menace ou une entrave sur leur route vers la localisation et la destruction du plant-avatar de Vulthoom.

Les machinations de Vulthoom ne sont pas encore entièrement accomplies lorsque les investigateurs se retrouvent empêtrés dans cette intrigue. Ils commencent à faire des rêves inquiétants qui laissent entendre des choses terribles à venir.

Par la suite, des indices les ramènent vers Chaucer Wentworth-Smith et son plant-avatar de Vulthoom. Il faut espérer qu'ils auront le temps de les arrêter. Sinon, le monde ne s'endormira plus que pour se réveiller sur un règne de tyrannie et de terreur extraterrestres.

Première partie : Le Tisseur de Rêves

Le scénario commence par un rêve que fait un ou plusieurs investigateurs… bien qu'ils pensent, dans un premier temps, se trouver dans le monde réel.

Implication des investigateurs

Un ou plusieurs investigateurs doivent se trouver à Kingsport au début de ce scénario. Ils doivent également dormir à proximité d'une fenêtre ouverte. L'action commence immédiatement et, bien que cela ne soit qu'un rêve, les investigateurs ne doivent pas, dans un premier temps, en avoir conscience. D'autres rêves pourront se produire tout au long du scénario et le gardien devra toujours les jouer de manière aussi réaliste que possible, afin que les investigateurs ne se rendent pas tout de suite compte qu'ils rêvent.

Le rêve des Dormeurs de Kingsport

L'investigateur a passé une soirée calme et dort maintenant paisiblement. Soudain, il perçoit du bruit. Il se réveille et entend à l'extérieur ce qui ressemble au grondement du tonnerre qui fait trembler son lit. Scrutant par une fenêtre ou une porte, l'investigateur est horrifié de voir le paysage soufflé et calciné. Le bruit assourdissant n'est en effet pas causé par une quelconque formation orageuse, mais par des bombes larguées par quelque chose planant dans le ciel sombre. Et, tandis que les bombes pleuvent, les bâtiments explosent et s'écroulent dans des flashes de lumière pâle et brillante. Dans ces éclairs de lumière, l'investigateur peut en apercevoir davantage sur le paysage dévasté qui l'environne : des bâtiments et des monuments qu'il connaît sont en ruines, les rues sont criblées et couvertes de débris. Ce spectacle lui coûte 0/1 point de Santé Mentale.

Explorer les ruines de Kingsport

Le gardien peut permettre à l'investigateur d'explorer les lieux aussi longtemps qu'il le souhaite, bien qu'il y ait peu de choses à trouver en dehors des décombres et des personnes qui dorment.

En regardant plus étroitement, il devient manifeste que ce qui largue les bombes est en train de s'éloigner et qu'il est maintenant relativement sûr de sortir.

L'investigateur est incapable de distinguer ce qui lâche les bombes, même s'il peut dire que c'est très grand. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* lui permet d'apercevoir plusieurs grandes formes sombres similaires se distinguant à l'horizon.

Dehors, c'est une scène surnaturelle d'un gris monochrome, comme dans un film en noir et blanc : il n'y a nulle part le moindre soupçon de couleur. De temps en temps, le flash d'une explosion envoie des ombres longues et d'une pâleur maladive courir sur le sol. Tout est recouvert de poussières grises et une fumée noire monte en volutes des bâtiments soufflés. L'investigateur se tient debout, au milieu d'une zone de guerre, dans un air épais dont l'odeur et le goût ont quelque chose de métallique et de peu familier.

Un test de *Sciences formelles : chimie* assorti d'une réussite spéciale lui permet d'identifier la substance en question comme étant de l'iridium (voir « L'iridium », p.18). Il se rend également compte qu'il n'y a pas d'autres sons que ceux des bombes et des dégâts qu'elles causent : on n'entend aucun cri ni voix, aucun bruit d'animal, ni même le vent dans les arbres.

S'il cherche spécifiquement quelque chose qui porterait une date, l'investigateur peut trouver un journal local daté de trois ans dans le futur. La constatation de cet apparent voyage dans le temps lui coûte 0/1 point de Santé Mentale.



Trouver d'autres rêveurs

L'investigateur toujours en train de rêver peut explorer le secteur ou se mettre à la recherche d'autres investigateurs. Tous les investigateurs en train de rêver finiront par se trouver les uns les autres – tout investigateur qui ne rêve pas étant découvert mort.

Au cours de son exploration, l'investigateur finit par tomber sur d'autres personnes. Dans un premier temps, la plupart semblent mortes, mais un examen plus approfondi révèle qu'elles dorment en réalité. Aucun niveau de stimulation ou de secouage ne permet de réveiller ces personnes endormies.

Un test de *Médecine* réussi permet néanmoins à l'investigateur de comprendre que, bien qu'elles ne puissent pas être réveillées, les personnes sont malgré tout en bonne santé. Plus tard, les investigateurs rencontreront de manière éparse des survivants, un peu comme eux-mêmes. Ils seront confus, blessés, effrayés ou en état de choc. Le gardien peut choisir ces survivants dans la liste des Dormeurs de Kingsport (voir p.13). La seule chose à laquelle il doive faire attention est que son choix devra avoir un lien avec les quartiers de Kingsport où les investigateurs ont fait leurs rêves quand ils sont allés dormir ou qu'ils traversent en rêvant. Les Dormeurs de Kingsport débutent leurs rêves dans le quartier de la ville où ils sont allés dormir.

L'arrivée du Tisseur de Rêves

Après un temps suffisant pour explorer et découvrir le mystère qui l'entoure, l'investigateur remarque soudain une éclaboussure de couleur : à travers les décombres et les débris, quelque chose de rouge se rapproche. Il s'agit d'un petit personnage vêtu dans un habit cramoisi vif qui glisse sans à-coups sur le sol.

Avant que l'investigateur ait pu réagir, il se retrouve à moins de dix mètres de lui. Il s'agit d'une figure presque féérique, à la peau blanche nacrée, aux cheveux blancs et aux yeux et lèvres d'un pourpre prononcé. Le personnage fait environ 1,20 m de hauteur et son apparence est svelte et délicate. Bien qu'humanoïde, le sexe de cet être n'est pas clairement défini. Le personnage est vêtu d'un habit qui est un croisement entre un uniforme militaire et un costume religieux : un long manteau cramoisi avec un col haut rigide et de nombreux plis et replis. Ce manteau pend jusqu'au sol, de sorte que les pieds du petit personnage ne sont pas visibles, même si un test de *Trouver Objet Caché* réussi permet à un investigateur observateur de remarquer un étrange mouvement furtif sous le manteau, là où les jambes et les pieds sont censés se trouver. Dans l'une de ses mains gantées de rouge, il tient avec fermeté un bâton argenté surmonté de ce qui semble être une fleur fossile. Il s'agit du Tisseur de Rêves, même s'il ne se présente pas. Un test réussi de *Savoir Onirique* assorti d'une réussite spéciale permet à un rêveur expérimenté d'identifier le personnage.

Le Tisseur de Rêves regarde l'investigateur en esquissant un sourire froid, mais ne dit rien. Il n'attaque pas l'investigateur, ni n'a de geste menaçant envers lui. Au bout d'un moment, le Tisseur de Rêves dit : « Voici, je viens ». Sa voix est sonore, forte et douce à la fois. Tout comme le personnage lui-même, elle n'est pas identifiable en tant que masculine ou féminine – elle est d'une certaine manière les deux et pourtant ni l'une ni l'autre.

À ce moment, tous les investigateurs en train de rêver se réveillent, fermement secoués par quelqu'un (un investigateur, un propriétaire, un colocataire, etc., qui ne rêve pas – cette personne les a découverts il y a quelques minutes et tente de les réveiller). À leur réveil, le monde extérieur est pour ces rêveurs comme il doit l'être. Leurs amis peuvent leur expliquer qu'ils les ont découverts plongés dans un profond sommeil duquel il était quasiment impossible de les sortir. C'est beaucoup plus tard dans la journée que les investigateurs dormiront normalement. Ceux qui ont fait le rêve doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3 points).

Option pour l'implication des investigateurs

Si aucun investigateur ne se trouve à Kingsport lorsque le pollen de Vulthoom est lâché, le gardien a quelques autres options pour les impliquer. Le plus simple est qu'un investigateur médecin soit contacté par le Dr Matthew Harris, directeur du Congregational Hospital de Kingsport [n° 301], qui lui explique l'étrange et peu commune « maladie du sommeil » et lui demande son aide. Le Dr Harris peut lui fournir l'échantillon de pollen trouvé par prélèvement nasal (voir « Un mystère médical »).

Une autre option est de faire en sorte que les investigateurs prennent connaissance de l'incident dans un journal local. Le papier du journal des investigateurs reprend l'article original paru dans le *Kingsport Chronicle* (voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°1, p.13**).

Si les investigateurs intègrent le scénario de l'une ou l'autre de ces manières, ils peuvent alors apprendre le contenu du rêve en localisant et en interrogeant ceux qui en ont fait l'expérience. Ou alors, le gardien peut infliger plus tard le rêve à ses investigateurs.

LES HABITANTS DE KINGSPORT FRAPPÉS
PAR UNE ÉTRANGE MALADIE DU SOMMEIL

Des parents effrayés incapables de réveiller leurs enfants

Par Stanley Carter

Hier, en fin de matinée, plusieurs personnes ont été découvertes dans un état de sommeil profond tel qu'elles ne pouvaient initialement être réveillées. Un témoin a raconté qu'il lui avait fallu près d'une heure pour faire sortir sa fille de sa torpeur en la secouant pourtant avec fermeté et en l'appelant à maintes reprises par son prénom.

La plupart des victimes ont été vues par le directeur du Congregational Hospital, le Dr Matthew Harris, qui semble mener les investigations médicales. On dit le Dr Harris et son équipe perplexes quant à la cause de cette maladie du sommeil, mais le directeur de l'établissement assure au public qu'il ne semble y avoir ni effets durables, ni nuisibles. Au moment de la publication de cet article, il n'existe aucun lien connu entre les victimes, et des examens sont en cours.

Les investigateurs non-dormants

Pour les autres investigateurs, le scénario commence lorsqu'ils constatent qu'un ou plusieurs membre(s) de leur groupe dor(men)t beaucoup plus tard que d'habitude. Lorsque les investigateurs finissent par se décider à aller les réveiller, ils constatent que c'est impossible. Aucune stimulation (gifles, bruits forts, eau froide), quelle que soit son niveau, ne parvient à les tirer de leur sommeil. Comme pour les autres rêveurs, l'examen médical de ces investigateurs montre qu'ils sont en parfaite santé.

S'ils contactent la police ou les autorités médicales, ils seront étonnés d'apprendre que ce type de cas n'est pas du tout isolé. La personne au bout du fil (un agent de police ou une infirmière du Congregational Hospital) dira aux investigateurs de rester calmes et qu'ils envoient des secours. Elle mettra cependant l'accent sur le fait que les investigateurs doivent limiter tout contact physique avec les dormeurs et surtout ne pas quitter l'endroit où ils se trouvent jusqu'à l'arrivée des secours. L'investigateur entend alors la personne au téléphone parler à quelqu'un à l'arrière-plan et dire : « Nous avons un (d')autre(s) cas, sur [l'endroit de Kingsport où les investigateurs se trouvent] ». Les investigateurs posant des questions sur ces « autres cas » auront droit à cette réponse : « Oui, il y a d'autres cas. Ne vous inquiétez pas, tout se passera bien, les secours sont en route ».

Les dormeurs devraient se réveiller peu de temps avant l'arrivée des autorités, ce qui donnera aux investigateurs un petit moment pour s'expliquer entre eux sur ce qui s'est passé (tant à l'intérieur qu'à l'extérieur des Contrées du rêve). Lorsque les autorités arrivent, elles soumettent les dormeurs et les non-dormeurs à des examens. Ceux qui ont fait le rêve sont alors invités à réunir un petit sac de vêtements ; ils seront, par mesure de précaution, emmenés au Congregational Hospital et mis en observation jusqu'à ce que l'on puisse déterminer ce qui se passe.

Aux investigateurs qui refusent, il est poliment répondu qu'il s'agit d'une question de santé et de sécurité publiques et que l'ordre donné n'est pas une simple suggestion. Les agents de police escorteront les investigateurs réticents jusqu'à l'hôpital, menottes aux poignets si nécessaire.

Deuxième partie : Un mystère médical

Le Congregational Hospital

Il est de notoriété publique que de nombreuses personnes de Kingsport ont été retrouvées si profondément endormies qu'il était quasiment impossible de les réveiller.

Une curiosité générale et une légère panique se sont répandues à toute vitesse dans Kingsport, lorsque les gens ont découvert leurs amis, leurs collègues, et leurs proches dans un état de sommeil proche du coma ou de la mort. La plupart des personnes affligées ont été conduites au Congregational Hospital, sur Sommit Street.

Les investigateurs ayant fait le rêve souhaiteront peut-être consulter un médecin, mais ils constateront alors que le temps d'attente est beaucoup plus long que d'habitude, du fait que l'hôpital et les cabinets de médecins sont submergés de patients paniqués.



Rêves, Rêver, et les Contrées du Rêve

Les rêves sont un élément clé de ce scénario et de nombreux scénarios se déroulant à Kingsport. Pour des raisons inconnues, le voile entre le monde éveillé et les royaumes éthérés des rêves est, à Kingsport, particulièrement ténu. Les rêves effectués dans cette ville sont plus pénétrants, plus fantastiques, et plus réalistes que la normale. Certains sont de courtes abstractions poétiques, tandis que d'autres sont des aventures épiques aux multiples chapitres. Même le rêve le plus banal fait à Kingsport possède une composante fantastique ou particulière, ou encore un sens significatif.

Tout au long de ce scénario, les investigateurs font différents rêves qui leur fournissent des indices et des informations au sujet du Grand Ancien Vulthoom et de ses plans. Dans un premier temps, ces rêves doivent être joués et décrits aux investigateurs comme s'il s'agissait d'événements réels. Ce n'est que lorsque des choses anormales commenceront à se produire que les investigateurs se rendront compte qu'ils rêvent. Mais, même alors, il est à espérer qu'ils se servent de leurs aventures somnambuliques pour faire avancer leurs investigations. Les compétences et tests de compétences doivent, pendant les rêves, être joués normalement, mais le gardien voudra peut-être assigner les tests uniquement aux compétences basées sur l'INT et le POU. Cela permettra de simuler le rêve dans lequel les événements se déroulent (dans le subconscient de l'investigateur) et, si les compétences basées sur le mental et l'intellect sont réellement utilisées, ce ne sera pas le cas de celles qui sont liées au physique, quoique l'investigateur puisse rêver avoir fait usage de ces compétences.

Les points de vie perdus et les blessures physiques acquises dans les rêves sont instantanément guéris au réveil. En revanche, les modifications de SAN, de POU et d'INT demeurent. Un investigateur tué dans un rêve se réveille instantanément et doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D6 points) à cause du traumatisme consécutif à cette expérience de sa propre mort. Cependant, contrairement aux Contrées du Rêve, la mort dans ces rêves n'empêche pas l'investigateur de rêver de nouveau. Tous les objets matériels et artefacts trouvés dans un rêve ne suivent pas les investigateurs quand ils se réveillent, mais ils peuvent les retrouver lorsqu'ils rêveront la prochaine fois, comme le gardien le souhaite.

Les investigateurs expérimentés dans les Contrées du Rêve – également appelés rêveurs – auront deux compétences additionnelles : *Rêver* et *Savoir Onirique*. Aucune n'est requise pour jouer ce scénario, mais elles peuvent toutes les deux apporter une aide supplémentaire. La compétence *Rêver* peut être utilisée pour rêver des objets ou des artefacts utiles, et *Savoir Onirique* pour aider à identifier les éléments du Mythe de Cthulhu de l'histoire.

Enfin, bien qu'on puisse les relier au domaine du fantastique, les rêves effectués au cours de ce scénario ne sont pas des aventures entrant dans le cadre des Contrées du Rêve. Ce sont plutôt des instantanés de rêves contenus dans des bulles situées entre le royaume de l'éveil et les Contrées du Rêve proprement dites. Un gardien jouant avec un groupe expérimenté de rêveurs peut bien entendu, dans le but d'aider ses rêveurs expérimentés, diversifier les rêves présentés ici ou en créer de nouveaux spécifiques aux Contrées du Rêve. Cependant, même dans les vraies Contrées du Rêve, Vulthoom existe en tant que Tisseur de Rêves. On peut croiser sa vraie forme dans les Contrées du Rêve martiennes, où le Grand Ancien possède un grand pouvoir.

Pour les gardiens qui s'intéressent aux aventures se déroulant dans les Contrées du Rêve martiennes, il leur est conseillé de lire trois histoires de Clark Ashton Smith : *Vulthoom*, *Les Caveaux de Yoh-Vombis* et *L'Habitant des gouffres*. Il s'agit de la totalité des histoires martiennes de Smith. Un certain nombre de lieux et de créatures intéressants y sont décrits et peuvent constituer un décor parfait pour une aventure se déroulant dans les Contrées du Rêve martiennes – mais cela dépasse de beaucoup l'objectif de ce scénario.

Narcolepsie et encéphalite léthargique

La narcolepsie et l'encéphalite léthargique sont deux troubles ou maladies provoquant chez les malades un sommeil inhabituel et anormal.

La narcolepsie a été décrite sur le plan clinique en France en 1880 par Gélineau. Il s'agit d'un trouble chronique caractérisé par une somnolence excessive, en particulier durant la journée. Parmi les autres symptômes typiques, on trouve : le comportement automatique, un mouvement ou une manière de s'exprimer soudains et incontrôlables ; la cataplexie, une faiblesse musculaire soudaine provoquée par des émotions extrêmes ; la paralysie du sommeil, ou le fait d'être pleinement éveillé, mais incapable d'effectuer un seul mouvement volontaire ; et les hallucinations. La cause de la narcolepsie est demeurée inconnue jusqu'à ce que, ultérieurement au cours du XXe siècle, elle soit rattachée à des questions de génétique. Les premiers traitements comprenaient l'exposition aux rayons X, la lobotomie, la ponction du liquide céphalo-rachidien, et l'injection d'air dans la colonne vertébrale. Vers la fin du XXe siècle, les médicaments et la psychothérapie sont devenus les traitements les plus courants pour soigner ce trouble.

L'encéphalite léthargique a été initialement décrite par Constantin von Economo en 1917. Cette maladie attaque le cerveau. Ses symptômes sont des céphalées, des pharyngites, une fièvre élevée, une vision double, des défaillances dans les réponses mentales ou physiques, la léthargie et la catatonie. Des cas sévères montrent des patients devenant muets et immobiles, et finissant par sombrer dans un état comateux. La cause de l'encéphalite léthargique est inconnue et, durant la première partie du XXe siècle, le seul traitement est de soigner les symptômes à mesure qu'ils surviennent. Entre 1915 et 1926, une épidémie mondiale d'encéphalite léthargique s'est répandue tout autour du globe. Il n'y eut jamais de nouvelle épidémie sur une si grande échelle.

Un mystère médical

Un examen complet nécessite de nombreuses analyses effectuées sur plusieurs heures et la réussite de trois tests de *Médecine*. Si l'un de ces tests échoue, l'examen médical n'est pas concluant. En revanche, en cas de réussite aux trois, le médecin peut dire à l'investigateur qu'il y a trois causes possibles à ses troubles du sommeil : la narcolepsie, l'encéphalite léthargique, ou un agent extérieur.

- **Première théorie, la narcolepsie** – Une narcolepsie aussi soudaine et généralisée est peu probable.
- **Deuxième théorie, l'encéphalite léthargique** – Il y a eu une épidémie mondiale d'encéphalite léthargique entre 1915 et 1926. Cela donne une raison aux médecins de prendre le temps de réfléchir un peu à la question, d'autant qu'il n'existe pas de traitement véritable ou de remède connu.
- **Troisième théorie, un agent extérieur** – Il est possible qu'une force inconnue soit en jeu. Un interrogatoire serré des patients se concentre sur ce point. Ils sont invités à dire où ils ont récemment mangé ou bu, et dans quels endroits ils se sont rendus au cours des derniers jours. Le personnel médical essaye désespérément de trouver des points communs entre les Dormeurs de Kingsport. Si l'un des tests de *Médecine* réussis a obtenu une réussite spéciale ou mieux encore, le médecin a effectué un prélèvement nasal qui révèle, après un examen au microscope, la présence d'un pollen rouge inhabituel (voir « Le pollen », p.18). Sinon, le médecin n'a aucune certitude sur ce qu'est cet agent : chimique, biologique ou encore quelque chose d'autre.

Mise en quarantaine

Craignant une épidémie d'encéphalite léthargique, le Dr Harris décide de mettre en quarantaine tous les malades connus. Le dernier étage du Congregational Hospital est immédiatement vidé de ses patients et tous ceux qui ont souffert d'un sommeil étrange, désignés par le Dr Harris sous le nom de Dormeurs de Kingsport, sont rassemblés ici et ont un lit d'attribué. Les repas sont servis à 8 h, midi et 17 h heures précises. Tout le personnel présent porte des masques et des gants en caoutchouc.

Des examens sont effectués, le personnel médical questionne les patients, et les Dormeurs de Kingsport sont autorisés à fréquenter les autres (voir « Les Dormeurs de Kingsport », p.16).

L'aide médicale

Les investigateurs peuvent proposer leurs services au personnel médical débordé du Congregational Hospital. Les investigateurs devront alors faire preuve de certaines compétences (plus de 40 % en *Médecine* ou en *Psychologie*) et réussir un test de *Baratin*, de *Persuasion*, ou de *Crédit*. Ces investigateurs auront alors accès aux Dormeurs et peut-être des tâches à accomplir (aide à la distribution des repas, remplissage de questionnaires, échanges de courrier entre les détenus et leurs proches).

Cela permettra aux investigateurs qui sont en quarantaine et ceux qui n'y sont pas de communiquer et de coordonner leur enquête.

Patients à leur corps défendant

Les patients sont gardés et mis en quarantaine contre leur gré, si besoin est. Les malades indisciplinés ou récalcitrants sont attachés à leur lit avec des sangles en cuir. Les quatre policiers à temps plein de Kingsport prennent des tours de garde dans le service de l'hôpital, conjointement à 1D2 membres du personnel hospitalier tels que des aides-infirmiers et infirmières, tout ce petit monde s'assurant qu'il n'y ait aucune entrée ou sortie non autorisées. Seul le personnel hospitalier a le droit de pénétrer dans le service de mise en quarantaine et quelqu'un effectue des rondes toutes les 30 minutes et va voir les patients. Des malades réellement récalcitrants souhaiteront peut-être tenter une évasion du service (voir « S'échapper du Congregational Hospital », p.20).

Les Dormeurs de Kingsport

En effectuant des recherches dans les registres du Congregational Hospital ou en interrogeant le personnel hospitalier, un investigateur peut retrouver la liste des noms de l'ensemble des Dormeurs de Kingsport connus, s'il réussit à lui seul trois tests parmi les compétences suivantes : *Baratin*, *Persuasion*, *Crédit*, *Volonté*, ou *Médecine* (voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°2, p.17**).

Les investigateurs mis en quarantaine peuvent établir leur propre liste, tout simplement en questionnant leurs camarades d'infortune, ce qui prend 1D6 heures.

Tous les Dormeurs de Kingsport racontent jusqu'au moindre détail la même histoire et le même rêve. Les seules choses qu'ils ont en commun, en dehors du rêve, est qu'ils se trouvaient à Kingsport, près d'une fenêtre ouverte. Il faudra peut-être plusieurs rencontres aux investigateurs pour qu'ils réalisent cet unique lien entre eux.

Les investigateurs ayant croisé d'autres personnes durant leur rêve seront réunis avec elles à l'hôpital. Les Dormeurs de Kingsport partageront tous le souvenir de ce qu'ils ont



CONGREGATIONAL HOSPITAL
Summit Street, Kingsport

« DORMEURS »

Nom	Adresse	Quartier
Dr Archibald Greeley (professeur)	Barnes Street	West Side
Janice Benson (bonne)	Taft Street	West Side
Mary Crawford (enfant)	Pleasant Street	West Side
Elizabeth Anne Curry (femme au foyer)	Back Street	West Side
Tony Fratelli (cuisinier)	Paine Street	Hill Town
Eliot Hernberg (visiteur de Boston)	Hôtel du port/Turner Street	Harborside
Misty Hernberg (visiteuse de Boston)	Hôtel du port/Turner Street	Harborside
Henry Hoag (capitaine à la retraite)	Division Street	West Side
Tyler Hubert (homme d'affaires)	Summit Street	West Side
Robert Hugues (vagabond)	Market House/Green Lane	West Side
Ben James (vagabond)	Market House/Green Lane	West Side
Adam Kirby (gardien de cimetière)	Summit Street	Central Hill
Farnsworth Marston (au chômage)	Price Street	Downtown
Theresa McDonald (serveuse)	Ship Street	Harborside
Thomas Prescott (conducteur de tramway)	Hart Street	Central Hill
Ezra Stephens (pêcheur)	Market house/Green Lane	West Side
Georgia Stroud (femme au foyer)	Hill Street	West Side
Randal Stroud (enfant)	Hill Street	West Side
Clarence Thompson (à la retraite)	Church Street	Central Hill
Andrew Tuttle (enfant)	Teagarden Apts/Mason Street	The Hollow
Arnold Tuttle (enfant)	Teagarden Apts/Mason Street	The Hollow

EMERGENCY DEP'T - Congress 900 ADMINISTRATION
Congress 812 NURSING DEP'T - Congress 815

Aide de jeu - *À la recherche du futur perdu* n°2

éprouvé lorsqu'ils rêvaient et se reconnaîtront entre eux. S'ils portent cette question à l'attention du personnel médical, l'hypothèse est rapidement écartée ; on leur explique qu'il s'agit d'une tournure de leur esprit essayant de combler les vides, l'hypothèse étant simplement que tout cela est causé par une détérioration mentale due à une maladie encore inconnue affectant le cerveau.

Scientifiquement parlant, il est impossible pour une personne d'entrer dans les rêves d'une autre. Ceux qui ont fait le rêve réagiront avec colère à cette prétendue explication.

Repérage des cas sur une carte

Si un investigateur peut réussir des tests de *Connaissance*, d'*Intuition*, et de *Volonté*, il se rend compte que la majorité des Dormeurs se trouvaient dans le quartier de West Side, ce que l'on peut également réaliser en repérant précisément sur une carte de Kingsport les endroits où se trouvent ceux qui sont affligés du sommeil profond ; établir cette cartographie prendra 2D10 heures à l'investigateur.

Un étrange goût métallique

Tous les Dormeurs de Kingsport partagent les mêmes souvenirs de leur rêve, et en particulier un goût métallique persistant dans leur bouche après leur réveil. Les investigateurs peuvent éventuellement l'identifier eux-mêmes (en réussissant un test de *Sciences formelles : chimie* assorti d'une réussite spéciale). À défaut, quelqu'un parmi les Dormeurs de Kingsport pourra le faire.

L'un des Dormeurs, le Dr Archibald Greeley, un homme âgé (62 ans), est en effet professeur de chimie à l'Université Miskatonic [n° 609] et son expérience peut être utile. Greeley se trouvait à Kingsport pour évaluer si la ville pouvait être un endroit adéquat pour sa retraite à venir. Il est ennuyeux à mourir, mais sa connaissance de la chimie est vaste. S'il surprend des commentaires au sujet de l'étrange goût métallique, il se souvient lui-même en avoir fait l'expérience et peut l'identifier comme étant de l'iridium. Avec ses manières plates et peu inspirées, il explique ce qu'est cet élément (voir encadré « L'iridium », p.18).

L'iridium

L'iridium est le deuxième élément plus dense connu et un membre cassant, très dur, et d'aspect blanc argenté, de la famille du platine. Il s'agit du métal le plus résistant que l'on connaisse à la corrosion, imperméable à tous les acides et dont la fusion n'est atteinte qu'à des températures supérieures à 2 000° C. Découvert en 1803 par Smithson Tennant à Londres, l'iridium fait également partie des éléments les plus rares existants. La teneur en iridium des météorites est beaucoup plus élevée que ce que l'on trouve dans la croûte terrestre.

Le pollen

Examiner de manière approfondie la chambre à coucher d'un Dormeur de Kingsport ou ses vêtements pour la nuit révèle, en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, la très légère présence d'une poudre rougeâtre. Un second test de *Trouver Objet Caché,* assorti cette fois-ci d'une réussite spéciale, montre que cette poudre est plus épaisse sous et près de la fenêtre la plus proche de l'endroit où il dormait.

Réussir un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* ou de *Sciences de la vie : botanique* est nécessaire pour identifier cette fine poudre rouge comme étant du pollen. Il est cependant impossible de savoir quelle est l'espèce végétale en question, même sous grossissement ou en réussissant des tests de compétences supplémentaires. C'est une espèce jamais rencontrée auparavant. Il s'agit bien sûr du pollen de Vulthoom. Un test réussi de *Connaissance* et d'*Intuition* fait penser à un investigateur que Chaucer Wentworth-Smith, l'expert en plantes de renommée internationale habitant Kingsport, pourrait être d'une aide inappréciable pour identifier cet étrange pollen. Si les investigateurs étaient déjà informés de la présence du pollen par le prélèvement nasal effectué à l'hôpital, un médecin peut alors leur suggérer de contacter Chaucer Wentworth-Smith s'ils n'y pensent pas eux-mêmes.

Une alternative pour le gardien est de considérer que le Dr Harris appelle Chaucer Wentworth-Smith pour connaître son avis sur le pollen. Si les investigateurs ont accepté d'apporter leur aide à l'hôpital, le Dr Harris leur demande de rendre visite à M. Wentworth-Smith et de requérir son assistance sur cette question. Si les investigateurs n'aident pas le personnel du Congregational Hospital, ils peuvent alors voir l'horticulteur parler avec le Dr Harris ou surprendre une partie de leur conversation (voir « Un expert local », p.20).

Si un investigateur fait quelque chose d'aussi insensé que de humer le pollen ou de le goûter, il doit effectuer un test en opposition de son POU contre un POU de 35 sur la Table de résistance. Un échec signifie que l'investigateur imprudent a absorbé suffisamment de pollen de Vulthoom pour succomber à ses effets. Il subit immédiatement des étourdissements, une certaine somnolence et commence à s'assoupir. En quelques minutes, il est complètement et profondément endormi et fait des « Rêves de mort et de dinosaures ». Il faut alors plusieurs minutes de fermes stimulations et vigoureux secouages pour parvenir à le réveiller.

Rêves de mort et de dinosaures

Ce rêve se produit lorsqu'un investigateur ingère un peu de l'échantillon de pollen de Vulthoom. Si ce n'est pas le cas, le gardien peut alors simplement introduire ce rêve la prochaine fois que l'un des investigateurs s'endort.

L'investigateur en question se réveille dans une immense salle, froide et sombre, même s'il aperçoit des taches d'une lumière bleu-vert maladive. Alors que ses yeux s'habituent à la pénombre, il se rend compte qu'il n'est pas seul. Il aperçoit en effet plusieurs silhouettes, peut-être une douzaine. Ce sont des géants faisant environ 3 m de haut, avec un thorax cylindrique imposant et des membres osseux étrangement anguleux. Ces êtres ont de hautes oreilles évasées tandis que leurs yeux ne sont que de minuscules points rouges luisant dans de profondes et sombres cavités. Voir ces étranges créatures coûte 0/1D8 points de Santé Mentale. Il s'agit des Aihais martiens.

Ces extraterrestres imposants crient entre eux d'une voix très grave, de toute évidence paniqués même si l'investigateur ne comprend rien de la langue des martiens. Même s'ils remarquent sa présence, l'investigateur est ignoré par eux – les Aihais sont visiblement préoccupés par plusieurs rangées de commandes, de clignotants bleu-vert et d'écrans lumineux.
Les commandes et le mobilier de cette salle sont tous surdimensionnés et de conception étrange, de toute évidence pensés pour ces extraterrestres géants.



À près de 10 m de hauteur, sur un mur lisse et brillant, un écran bleu-vert apparaît soudain et une image prend forme, représentant une planète bleue et verte qui se rapproche rapidement. Un test d'*Intuition* réussi permet à l'investigateur de conclure qu'il doit s'agir de la Terre, bien que les continents paraissent tous erronés. Un test réussi de *Sciences humaines : archéologie*, *Sciences de la terre : géologie*, *Sciences de la vie : histoire naturelle*, ou *Sciences humaines : histoire* permet en réalité de comprendre qu'il s'agit de la Terre à la période du Crétacé. À cet instant, il devient clair pour l'investigateur qu'il se trouve dans une sorte d'engin spatial plongeant vers la Terre préhistorique, il y a quelque 65 millions d'années.

S'il n'en est pas encore arrivé à cette conclusion, un test d'*Intuition* réussi lui permettra de le faire. Cette prise de conscience lui coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

Alors que l'engin spatial se précipite dans l'atmosphère, il se met à trembler violemment et devient de plus en plus chaud. Des alarmes aux sonorités étranges commencent à sonner, accentuant encore l'agitation des géants. Un test d'*Intuition* permet à l'investigateur de supposer que le vaisseau est en train de s'écraser. Cette prise de conscience lui coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

Le vaisseau martien continue à plonger dans l'atmosphère et commence à se disloquer et à se consumer. À l'intérieur, toute l'installation et les pièces de métal argenté commencent à s'écraser au sol. La chaleur devient presque insupportable et les poussées de force empêchent désormais presque l'investigateur de bouger. Des alarmes et voix extraterrestres poursuivent leurs cris, tandis que l'engin spatial plonge en hurlant vers la Terre et sa destruction. Le vaisseau n'est plus maintenant qu'une boule de feu mugissant à travers le ciel. Les écrans, désormais flous et intermittents, montrent d'immenses jungles à la surface de la planète, tandis qu'un test de *Trouver Objet Caché* révèle les formes de dinosaures regardant fixement la boule de feu.

La dernière chose que l'investigateur entend est une voix douce et sonore, ni mâle ni femelle, mais ayant quelque chose des deux, qui dit : « Voici, je viens ». Il se produit alors une explosion massive accompagnée d'un flash aveuglant, et l'investigateur se réveille. Il doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D6 points). Bien qu'il ne s'agissait que d'un rêve, un parfum et un goût de fumée et de métal s'attardent chez lui, identiques aux odeurs et goût de métal du rêve initial (iridium).



La police de Kingsport [n° 519]

1-Commandant Crane, 2-Capitaine Blair, 3-Agent Lord, 4-Agent White

Caractéristiques

	1	2	3	4
FOR	13	11	15	12
CON	13	10	14	11
TAI	14	15	8	13
INT	15	13	13	12
POU	13	11	11	10
DEX	12	8	13	10
APP	12	9	15	10
ÉDU	14	11	10	8

Valeurs dérivées

	1	2	3	4
Impact	+2	+2	+0	+2
Point de Vie	14	13	13	12
SAN	62	51	55	50

Combat

	1	2	3	4
Armes à feu : armes d'épaule	65 %	50 %	70 %	45 %
Automatique calibre .38 (1D10)				65 %
Corps à corps : arts martiaux (lutte)	60 %	60 %	60 %	30 %
Corps à corps : bagarre	60 %	55 %	65 %	35 %
Matraque (1D6 + Impact)	60 %	65 %	45 %	35 %
Revolver calibre .38 (1D10)	55 %			35 %
Revolver calibre .45 (1D10+2)				45 %

S'échapper du Congregational Hospital

Les Dormeurs sont mis en quarantaine pour une durée d'une semaine. Les investigateurs intégrés dans ce groupe et souhaitant quitter le service en question doivent le faire discrètement ou par la force. Il faudra pour cela pouvoir passer (en réussissant un test de *Discrétion*) ou maîtriser un agent de la police de Kingsport et 1D3 membres du personnel de l'hôpital (voir ci-dessous). Si les investigateurs organisent une diversion, en se faisant peut-être aider des autres Dormeurs de Kingsport, ils peuvent gagner un bonus de +20 % à leurs tests de *Discrétion*.

Plusieurs Dormeurs de Kingsport seront en effet rapidement frustrés par leur isolement et prêts à participer à cette manœuvre. Cependant, convaincre d'autres Dormeurs d'aider les investigateurs à maîtriser un agent de police est une tout autre affaire et requiert la réussite d'un test de *Persuasion* assorti d'un malus de -20 %.

Une fois leur disparition constatée, les autorités de Kingsport recherchent activement tous les fugitifs à l'aide de bénévoles et de chiens qui passeront le secteur au peigne fin. Résister ou se battre avec un agent de police se traduira par une peine d'emprisonnement, la réduction de la compétence *Crédit* de 1D10+5 %, ainsi qu'une entrave sérieuse à la future coopération de la police locale.

Troisième partie : Un expert local

Effectuer des recherches sur Chaucer Wentworth-Smith

Les investigateurs voudront peut-être en apprendre davantage au sujet de Chaucer Wentworth-Smith, avant ou après leur rencontre avec lui. Des informations spécifiques sur le célèbre horticulteur peuvent être trouvées dans divers articles publiés par le *Kingsport Chronicle* – quatre papiers notables, remontant à près d'une décennie. Les investigateurs qui résident dans le coin peuvent effectuer un test de *Connaissance* pour se souvenir avoir lu des articles au sujet de M. Wentworth-Smith figurer périodiquement dans les pages du *Chronicle*.

Le bureau du *Kingsport Chronicle*

Si les investigateurs se rendent au bureau du journal local de Kingsport [n° 502], ils trouvent le rédacteur-en-chef Stanley Carter chaleureux et serviable, bien que très occupé. Une collection complète du journal, remontant à 1829, est soigneusement conservée au sous-sol. M. Carter permet volontiers aux investigateurs de parcourir ces vieux journaux ; cependant, il y a chaque heure 15 % de chances qu'il doive quitter son bureau et reconduira alors les investigateurs à l'extérieur en fermant les locaux à clef. Les heures d'ouverture normales vont de 9 h à 17 h, du lundi au vendredi. Le journal sort deux fois par semaine : le mercredi et le samedi.

S'ils cherchent des articles portant sur les troubles du sommeil, la seule chose que les investigateurs trouvent est le récent papier (voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°1, p.13**) qu'ils ont probablement déjà lu, soit dans le *Kingsport Chronicle*, soit repris dans leur journal local. Comme il s'agit d'un article très récent, aucun test de compétence n'est nécessaire pour le découvrir.

Si les investigateurs viennent au bureau du journal à la recherche d'informations sur Chaucer Wentworth-Smith, il leur faudra 1D10+3 heures et quatre tests de *Bibliothèque* pour retrouver quatre articles le concernant :

- Le plus ancien, daté d'il y a dix ans, souligne l'illustre carrière de Wentworth-Smith dans la botanique et mentionne les centaines d'espèces de plantes rares et exotiques qu'il cultive dans sa serre à Kingsport.
- Le suivant, daté d'il y a six ans, est un reportage sur le Salon Floral d'Amérique du nord qui s'est tenu cette année-là à Boston, évoquant l'une des orchidées de Wentworth-Smith ayant alors remporté le premier prix.
- Le suivant, daté d'il y a cinq ans, est un compte rendu du premier prix remporté une nouvelle fois par Wentworth-Smith au Salon Floral d'Amérique du Nord, tenu cette année-là à New York. L'article poursuit en affirmant que l'horticulteur envisage de participer plus tard dans l'année avec ses plantes lauréates aux salons européens et asiatiques. Les articles parus ultérieurement la même année parlent du succès de Wentworth-Smith à ces deux salons européens et asiatiques.
- Le dernier article – et le plus récent – sur Chaucer Wentworth-Smith date d'il y a un peu plus d'un an (voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°3, p. 21**).

NOTRE HORTICULTEUR REVIENT D'ORIENT AVEC DES SPÉCIMENS EXOTIQUES

Un voyage d'un an couronné de succès
Par Stanley Carter

Le célèbre horticulteur de notre région, Chaucer Wentworth-Smith, vient tout juste de rentrer d'une expédition triomphante en Orient où il a découvert de nombreuses fleurs et plantes rares et exotiques.

M. Wentworth-Smith a passé près d'un an à se frayer un chemin dans les forêts, les jungles et les montagnes de la Chine à la recherche d'espèces de fleurs et de plantes rares et inconnues. Il raconte, avec l'enthousiasme qu'on lui connaît dès qu'il s'agit de botanique, qu'il a ramené des dizaines d'échantillons d'orchidées et de plantes carnivores jusqu'ici inconnus.

Son plus grand trophée, cependant, est l'imposante graine fossile d'une plante non encore identifiée.



Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°3



Limier type

Caractéristiques

CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	05	Puissance	35 %
TAI	03	Corpulence	15 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	7
Santé Mentale	12

Compétences

Écouter	75 %
Odorat	90 %

Combat

• Morsure Dégâts 1D3	20 %

Une visite à Chaucer Wentworth-Smith

Le fameux botaniste vit à Barrows Hall, un immense manoir géorgien situé dans le quartier de Central Hill à Kingsport (voir « Barrows Hall »).

Lorsque les investigateurs se rendent à Barrows Hall, un test réussi de *Trouver Objet Caché* leur permet de repérer une silhouette furtive glissant dans l'ombre, derrière les haies ou un bosquet. S'ils veulent voir de plus près cette vague silhouette ou l'affronter, les investigateurs doivent réussir à la fois des tests de *Discrétion*, de *Trouver Objet Caché*, et de *Pister*. Échouer à l'un de ces tests indique que le membre de la secte est parvenu à s'éclipser et qu'il est impossible de la retrouver.

Il s'agit d'un membre appartenant à la confrérie de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais. Il a remonté la trace de la graine fossile de Vulthoom jusqu'à Chaucer Wentworth-Smith et surveille actuellement la propriété en préparation d'une action. En permanence, au moins un des membres du groupe observe Barrows Hall. À chaque fois que les investigateurs reviennent sur les lieux, ils ont donc une chance d'apercevoir et peut-être de se confronter un membre de la secte. Pour plus d'informations sur ce culte, voir « Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais », p.23.

Rencontre avec Chaucer Wentworth-Smith

Lulubelle Brown, la bonne, accueille les investigateurs frappant à la porte de Barrows Hall. C'est une femme noire solide, au milieu de la soixantaine, dévouée à ses tâches et fidèle envers celui qui est son employeur depuis longtemps.

Elle demande aux investigateurs s'ils ont rendez-vous avec M. Wentworth-Smith (sachant pertinemment que ce n'est pas le cas) et conduit ensuite les investigateurs dans le salon tandis qu'elle va voir si son employeur peut les recevoir.

Dix minutes plus tard, Chaucer Wentworth-Smith rejoint les investigateurs, se présente et leur demande : « Que me vaut le plaisir de votre visite ? » C'est un homme menu, aux cheveux gris et portant des lunettes, dont les manières sont maladroites et socialement inadaptées. Les investigateurs peuvent remarquer qu'il porte un pendentif en argent avec un motif de lotus. Pour plus d'informations au sujet de Chaucer Wentworth-Smith et de Lulubelle Brown, voir « Les résidents de Barrows Hall », p.34.

L'horticulteur répondra aux questions des investigateurs en choisissant soigneusement ses mots lorsqu'il sera interrogé sur l'étrange pollen, ses voyages en Chine, ou les hypo-



Infirmière

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Discrétion	10 %
Écouter	30 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat

• Corps à corps : arts martiaux (lutte)	25 %
• Corps à corps : bagarre	50 %



Soldat de la Garde nationale type

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 55

Compétences

Athlétisme	25 %
Discrétion	25 %
Écouter	35 %
Métier : mécanique	25 %
Premiers Soins	40 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat

- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 35 %
- Corps à corps : bagarre 60 %
- Fusil à verrou Springfield M1903 calibre .30-06 40 %
  Dégâts 2D6+4 (magasin 5 cartouches, cadence 1/2)
- Pistolet semi-automatique M1911 calibre .45 30 %
  Dégâts 1D10+2 (magasin 7 cartouches, cadence 1)

thèses qu'il peut émettre sur ce qui a pu causer l'état actuel des Dormeurs de Kingsport. Il nie savoir quoi que ce soit sur cette question et explique : « Il n'y a aucune sorte de pollen sur cette Terre qui puisse provoquer ces effets ». S'il est forcé de tromper les investigateurs, ceux qui réussissent un test de *Psychologie* réalisent qu'il ment intentionnellement. Chaucer Wentworth-Smith accepte de rencontrer le Dr Harris au Congregational Hospital afin d'examiner les échantillons de l'étrange pollen rouge et de passer voir les Dormeurs de Kingsport.

Visite de Wentworth-Smith au Congregational Hospital

En arrivant au Congregational Hospital, Wentworth-Smith essaie d'éviter les investigateurs. Il se concentre sur l'examen des échantillons de pollen, interrogeant les Dormeurs de Kingsport et discutant longuement avec le Dr Harris. L'horticulteur prétend être incapable d'identifier le pollen rouge, ni ce que cela pourrait être, ce qui paraît étrange venant de la part d'un expert en botanique de renommée internationale.

Un test de *Psychologie* réussi permettra effectivement à un investigateur de détecter que Wentworth-Smith ment. Une fois sa tournée d'inspection terminée, il demande au Dr Harris de lui accorder un entretien privé.

Cet entretien se déroule derrière les portes closes du bureau du Dr Harris. Les investigateurs qui souhaitent espionner la conversation doivent réussir un test d'*Écouter*. Ils surprendront Chaucer Wentworth-Smith en train de dire au Dr Harris que, selon son avis d'expert, l'étrange pollen inconnu ne peut pas être la cause de l'affection dont souffrent les Dormeurs. Il ajoute : « Je suis désolé, mais ma position d'expert est que vous avez affaire à une épidémie d'encéphalite léthargique. Je vous suggère donc fortement de prendre toutes les précautions possibles pour contrôler sa propagation. »

Après cette conversation, Wentworth-Smith quitte l'hôpital et rentre chez lui.

Aussitôt après le départ du botaniste, le Dr Harris donne un coup de fil urgent, cette fois-ci auprès de la Garde nationale. Les investigateurs doivent à nouveau réussir un test d'*Écouter* pour saisir les détails de la conversation.

On peut entendre le Dr Harris parler au chef et expliquer : « C'est comme je l'avais craint. Vous devez amener vos hommes pour sécuriser Kingsport. Oui… Oui… les routes… et le port… Kingsport doit être totalement isolée jusqu'à ce que la menace soit éliminée, ou, à défaut, jusqu'à ce que l'épidémie s'éteigne. Une heure, vous dites ? D'accord, nous serons prêts. »



Une quarantaine à l'échelle de la ville

Une fois que Chaucer Wentworth-Smith perçoit les investigateurs comme une menace pour lui, il lance son sort *Hypnotisme* sur le Dr Harris pour le convaincre de mettre en quarantaine tous les habitants de Kingsport pour épidémie d'encéphalite léthargique.

En quelques heures, la Garde nationale établit un blocus à chaque rue et chaque quai de Kingsport, isolant ainsi efficacement la ville du monde extérieur. La loi martiale est déclarée, un couvre-feu est mis en place, et la Garde nationale ainsi que les autorités locales patrouillent dans les rues. Un garde-côte apparaît dans le port de Kingsport. La Garde nationale installe deux centres de commandement, l'un au commissariat de police et l'autre au Congregational Hospital. Nul n'est autorisé à entrer ou à sortir de Kingsport, et tout mouvement des investigateurs après la tombée de la nuit doit être effectué discrètement (tests de *Discrétion*), ou bien ils seront arrêtés.

Chaque jour qui passe sans nouvelle preuve de la maladie du sommeil, le Dr Harris a +10 % de chances cumulées de voir qu'il fait fausse route et de demander à la Garde nationale de se retirer et de mettre fin à la mise en quarantaine de la ville. Si les investigateurs réussissent un test de *Psychanalyse* et de *Persuasion*, le Dr Harris demande immédiatement de faire cesser la quarantaine.

Wentworth-Smith et M. Black profitent pleinement de la période allouée par le chaos et la confusion due à la quarantaine pour faire avancer leurs plans, ajoutant au programme si besoin est la chasse aux investigateurs trop curieux et leur élimination.

Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais

L'ordre de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais est une secte religieuse ancienne et obscure cachée dans une région reculée de la province du Shaanxi, en Chine. Son unique but est de surveiller les signes de Vulthoom et d'empêcher le Grand Ancien de s'établir sur la Terre.

Durant d'innombrables siècles, la secte a creusé dans des gisements fossiles reculés de la Chine à la recherche des graines fossilisées laissées par Vulthoom il y a plus de 65 millions d'années. Lorsqu'un fossile est déterré, il est ramené dans le temple de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais et détruit rituellement. Les fossiles sont d'abord broyés, puis brûlés, et leurs volutes de fumée inhalées par les membres de l'ordre dans le cadre d'une transe rituelle.

L'ordre est ainsi appelé parce que ses membres ne dorment effectivement jamais. Au lieu de cela, ils vivent dans un état de transe perpétuelle, ni éveillés ni endormis.

Demeurer dans cet état exige de leur part une prodigieuse force mentale qui leur coûte beaucoup. Ils sont constamment à la torture, à la fois mentalement et physiquement. Ils paraissent prématurément vieux, leur chair d'une pâleur maladive, leurs yeux troubles et rouges, et leurs mouvements et leurs paroles lents et empruntés. Ils ont presque l'air de zombies, ni morts ni vivants, ni éveillés ni endormis.

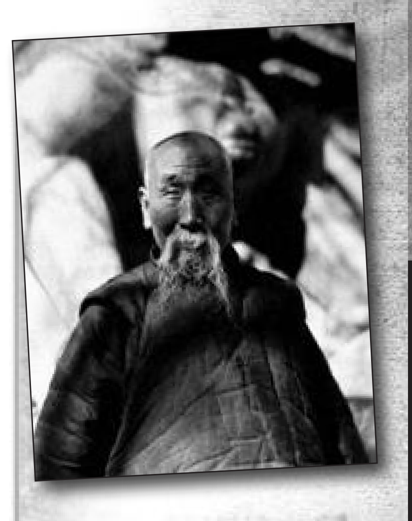
En raison de leur volonté de fer et de leur maîtrise mentale, Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais sont immunisés contre les sens puissants et omnipotents de Vulthoom, ainsi que ses pouvoirs soporifiques et hallucinogènes. Ils sont capables de se cacher du Grand Ancien ; mais si, pour une raison quelconque, l'un d'entre eux s'endort ou perd conscience, Vulthoom est instantanément averti de sa présence. Ce malheureux est alors immédiatement détruit tandis que les pensées extraterrestres de Vulthoom inondent son esprit, le déchirant de l'intérieur.

Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais forment une secte recluse et mystérieuse. Les voies du monde extérieur moderne leur sont étrangères. Ses membres ne parlent que leur langue maternelle, de sorte que toute personne tentant de communiquer avec eux doit le faire dans un certain dialecte chinois.

Ils sont aussi entièrement autosuffisants, façonnant leurs habitations, leurs armes, leurs outils et leurs vêtements, et vivant de tout ce qu'ils peuvent trouver ou chasser. Ils se sont réfugiés à l'extérieur de Kingsport, dans une zone boisée sombre et ténébreuse, dormant dans les arbres et fourrageant pour trouver leur nourriture. Trouver leur camp exige de réussir un test de *Pister,* suivi de deux tests de *Trouver Objet Caché.*

Le rôle de la secte dans ce scénario est laissé à la discrétion du gardien. Ils peuvent être présentés comme un groupe rival mystérieux, peut-être activement hostile envers les investigateurs, ou utilisés pour sauver la mise, au cas où les investigateurs échoueraient lamentablement.

Quoi qu'il en soit, ils ne sont certainement ni les alliés, ni les amis des investigateurs, et veulent uniquement détruire le plant de Vulthoom et retourner ensuite dans leur temple en Chine.



Huang

91 ans, prêtre de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	24	Endurance	99 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	30	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	16
Santé Mentale	0
Mouvement	7

Compétences

Discrétion	75 %
Dissimulation	90 %
Écouter	75 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Pister	75 %
Premiers Soins (Médecine tribale/par les plantes)	90 %
Psychologie	75 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	75 %
Sciences occultes (Mythologie et Folklore locaux)	90 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langue

Chinois 90 %

Combat

- Corps à corps : arts martiaux 55 %
- Faucille rituelle 90 %
  Dégâts 1D6+1
- Ongles griffus 75 %
  Dégâts 1D2 + Impact

Sortilèges

Anomalie météorologique
Charmer un Animal
Disparition
Envoyer des Rêves
Guérison
Guérison immédiate
Hypnotisme
Lévitation
Lier un Ennemi
Trou de Mémoire



Tingfeng

36 ans, combattant de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	55
Mouvement	7

Compétences

Athlétisme	75 %
Discrétion	90 %
Écouter	90 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Pister	45 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	20 %
Se cacher	75 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langue

Chinois 40 %

Combat

- Corps à corps : arts martiaux 50 %
- Corps à corps : bagarre 80 %
- Couteau rituel 45 %
  Dégâts 1D4 + 2 + Impact
- Épée 35 %
  Dégâts 1D8 + 1 + Impact

Huang

Le plus ancien membre de la confrérie de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais à Kingsport est Huang. Il s'agit d'un prêtre de la secte d'apparence âgée et ratatinée, qui semble être plus que centenaire. Il est petit et voûté, ses longs cheveux blancs tirés en une seule tresse à l'arrière de son cou. Les yeux de Huang sont blancs et troubles, et ses ongles longs et imposants.

Bien qu'aveugle, les autres sens du vieux prêtre sont renforcés, ce qui lui permet de se déplacer et d'avoir une activité presque normale. Il s'habille dans des robes de soie et manie deux faucilles rituelles. Huang maîtrise également de grands pouvoirs magiques.

Tingfeng

Tingfeng est un homme grand et impressionnant au milieu de la trentaine. Sa longue chevelure noire pend librement et son visage est ponctué par une longue moustache noire et une barbe en pointe. Tingfeng est le guerrier du petit groupe et se battra jusqu'à la mort pour protéger Huang ou le venger. Une épée pend à son côté et ses robes de soie cachent deux couteaux rituels.

Xiaotong

Le plus jeune membre de l'ordre envoyé en Amérique pour détruire le plant de Vulthoom, Xiaotong, est toujours en train d'apprendre les voies de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais. Il a été envoyé dans le cadre de cette recherche comme une façon de prouver qu'il est digne de sa communauté. Il est ambitieux, mais encore inexpérimenté.

Le rôle de Xiaotong, dans la mission que son ordre lui a confiée, est d'observer, d'écouter et d'aider le vieux prêtre, en laissant le combat à Tingfeng et la magie à Huang. C'est le plus vulnérable du groupe, et il s'éloigne rarement de Huang. Xiaotong ne porte qu'un couteau rituel.



Xiaotong

17 ans, initié de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50
Mouvement	7

Compétences

Athlétisme	40 %
Discrétion	25 %
Écouter	30 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Pister	15 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	10 %
Se cacher	25 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues

Chinois 30 %

Combat

- Corps à corps : arts martiaux 15 %
- Corps à corps : bagarre 50 %
- Couteau rituel 25 %
  Dégâts 1D4 + 2 + Impact



Quatrième partie : Barrows Hall

La propriété de Chaucer Wentworth-Smith : « Barrows Hall »

L'une des plus magnifiques propriétés anciennes de Kingsport, Barrows Hall, était la demeure du capitaine au long cours Emmerton Barrows. Édifiée au début du XVIII[e] siècle, elle abrite un grand et vaste manoir colonial géorgien perché sur la pente ouest de Central Hill.

Un mur de pierres de 1 m environ de hauteur entoure la totalité de la propriété, soigneusement aménagée en parc. De très hautes grilles en fer forgé travaillées ouvrent sur l'allée de pierre conduisant à la demeure.

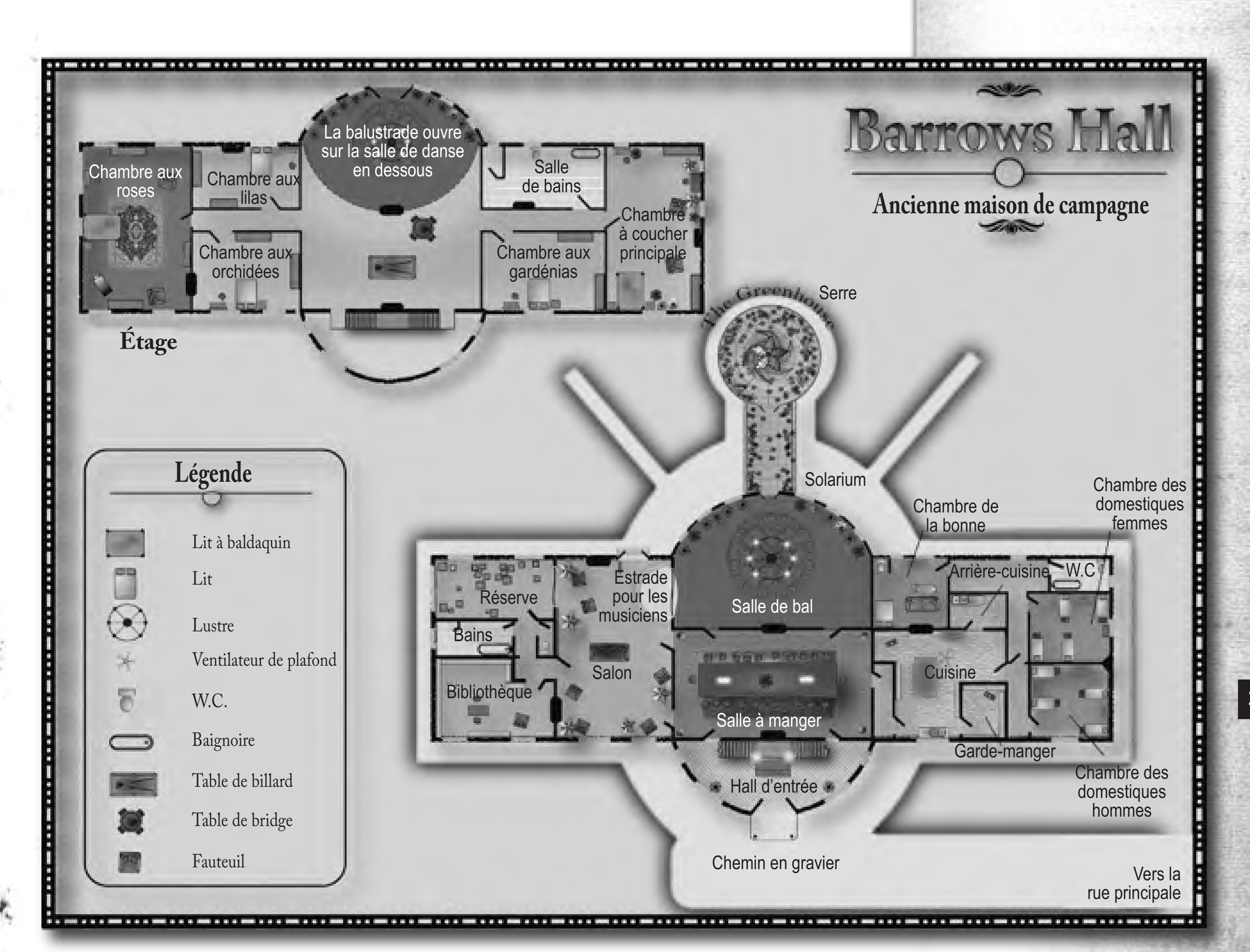
Chaucer Wentworth-Smith a acheté cette propriété il y a une quinzaine d'années. À l'époque, une grande partie était en ruines et il a consacré beaucoup de temps et d'argent à la restauration des lieux afin qu'ils retrouvent leur splendeur d'origine.

Le manoir a été modernisé et largement rénové afin de pouvoir répondre aux besoins de son propriétaire, y compris par l'agrandissement du solarium et l'ajout d'une serre de niveau universitaire.

Le parc sauvage envahi par les herbes folles a également été restauré dans sa beauté originelle.

Horticulteur passionné, Wentworth-Smith a introduit plantes, fleurs, et arbres du monde entier pour aménager sa maison et ses jardins. Les plantes trop sensibles aux hivers froids et neigeux de Kingsport sont cultivées dans le grand solarium que Wentworth-Smith a construit à l'extérieur de sa demeure. Aujourd'hui connu dans le monde entier pour ses plantes primées et sa collection de fleurs, Wentworth-Smith organise régulièrement des visites au public, pour ceux qui souhaitent contempler ses jardins. Il faut cependant prendre rendez-vous.

La visite n'inclut jamais la serre, à propos de laquelle l'hôte cordial explique qu'elle est « interdite » parce que c'est là où il fait se reproduire ses fleurs hybrides primées.



Le rez-de-chaussée

1) On atteint le **hall d'entrée** de l'extérieur par une très haute et très imposante double porte. Il s'agit d'une grande pièce hémisphérique dont la principale caractéristique est la présence d'un grand escalier double conduisant au premier étage. Des luminaires dorés en formes d'anges ornent chaque pilastre massif et plusieurs grandes peintures à l'huile sont accrochées aux murs. De grandes urnes décorées sont installées devant chaque fenêtre, remplies à craquer de plantes luxuriantes.

2) La salle à manger est vaste et imposante. Le plancher est ciré et luisant comme un miroir, avec un riche tapis oriental au centre, sur lequel est installée une immense table assortie de pas moins de vingt-deux chaises disposées autour. Elle est ornée de chandeliers en argent et en cristal, et d'un grand vase débordant de fleurs exotiques. Quelques statues de marbre décorent encore la salle, ainsi que plusieurs grands tableaux accrochés aux murs tapissés d'un papier peint victorien. Deux cheminées profondes, aux manteaux massifs, achèvent de compléter la description de cette pièce.

3) La cuisine est à côté de la salle à manger. Il s'agit d'une vaste pièce comportant une grande cheminée autrefois utilisée pour la cuisine, ainsi qu'une cuisinière à bois. Une immense table se trouve presque en son centre ; sa surface en bois est entaillée et tachée par des années de préparation des aliments.

Des meubles de rangement le long des murs contiennent de l'argenterie et des services de porcelaine fine, tandis que des pots, des casseroles et des ustensiles de cuisine sont suspendus de chaque côté de la cheminée.

De petits pots contenant des herbes aromatiques envahissent le rebord de la fenêtre. Un évier profond et un petit réfrigérateur achèvent la description de la cuisine.

4) Le garde-manger est une petite pièce donnant sur la cuisine utilisée pour entreposer les denrées alimentaires.

5) L'arrière-cuisine est une autre petite pièce donnant sur la cuisine. C'est ici que la vaisselle et le linge sales sont lavés. Il y a ici deux grands éviers, ainsi qu'une presse à linge à manivelle. Quand il fait trop froid dehors, les vêtements qui viennent d'être lavés peuvent être accrochés pour sécher dans la cuisine sur des cordes.

6) La chambre de la bonne est une pièce petite, mais lumineuse, située près de la cuisine. Elle est modestement meublée d'un lit, d'une table de chevet, d'une commode, d'une armoire, d'une chaise, d'un miroir et d'un lavabo. Il y a également dans cette pièce une toilette à chaîne de traction. C'est la chambre de Lulubelle Brown, qui travaille fidèlement pour M. Wentworth-Smith depuis maintenant trente ans.

7) Le salon donne sur la salle à manger. Il s'agit d'une pièce confortable et luxueuse, décorée avec des tapisseries raffinées et des fauteuils capitonnés. Une grande cheminée relie ce salon et la bibliothèque. Des palmiers et autres arbres exotiques grimpent, dans plusieurs pots immenses, jusqu'au plafond. L'un des murs montre quelque chose de plutôt incongru par rapport au reste du décor : un grand tableau extrêmement ancien représentant une figure émergeant d'une fleur géante rouge.

Le tableau : Son style est clairement asiatique et un test réussi de *Sciences humaines : anthropologie*, *Sciences humaines : archéologie*, ou *Sciences humaines : histoire*, permet de l'identifier comme étant d'origine chinoise. Un deuxième test indique qu'il a peut-être des milliers d'années. Un troisième test, enfin, précise que son sujet est une illustration de l'histoire de la naissance de Bouddha dans un lotus.





8) La bibliothèque est aussi élégamment décorée que le reste de la demeure. Des milliers de livres se serrent sur des étagères montant jusqu'au plafond et une échelle mobile est nécessaire pour accéder aux étagères supérieures. Les sujets traités vont de la littérature classique à l'histoire, en passant par les sciences et les arts, la géographie et l'archéologie, ainsi que l'étude des religions dans le monde. Le domaine le plus communément abordé est, de loin, la botanique et l'horticulture : quasiment tous les livres de langue anglaise connus sur le sujet sont conservés ici. Comme pour toute bibliothèque, les investigateurs peuvent trouver des choses intéressantes s'ils savent où chercher.

La réussite à un test de *Bibliothèque* est nécessaire pour découvrir chacun des éléments suivants :

- *Les Plantes mangeuses d'hommes*, de R. J. Crandall. Ce mince ouvrage détaille les légendes au sujet des présumées plantes mangeuses d'homme du monde entier. La plupart des histoires relatées proviennent d'Amérique du Sud, d'Asie et d'Afrique. En feuilletant ce livre, l'investigateur découvre qu'une page est cornée. S'il parcourt cette page, il découvre une histoire provenant de Chine évoquant une fleur géante capable de gober un homme. Une illustration accompagnant le texte montre une grande fleur refermée autour d'une femme, dont la tête et le torse sont entièrement avalés par la plante.

- *Le Bouddhisme*, du D[r] Xou Chen. Il s'agit d'un grand livre écorné sur le bouddhisme comportant plusieurs pages signalées par un marque-page. En examinant attentivement ces pages, l'investigateur constate qu'elles traitent toutes de la légende évoquant la naissance du Bouddha dans un lotus géant.

- *Religions obscures du monde entier*, du D[r] Herschel Weiss. Il s'agit d'un traité lourd et volumineux recensant des centaines de religions dans le monde, les plus courantes comme les moins connues. Dans le chapitre abordant les sectes inconnues d'Asie, une partie est signalée par un marque-page. Il s'agit du très bref examen d'une secte obscure et pour l'essentiel inconnue appelée Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais. Elle rapporte la pensée de la secte selon laquelle, tout comme le Bouddha, mais sur un versant maléfique, l'Ancien naîtra d'une fleur rouge géante. Lorsque l'Ancien viendra, il détruira le monde et asservira tous les hommes. Il contrôlera les êtres humains au travers de leur sommeil, ce qui explique pourquoi les membres de cette secte ne dorment jamais, de peur de rater les signes et que l'Ancien ne vienne les asservir.

  Parmi les signes apocalyptiques que Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais surveillent, on trouve l'exhumation de certaines pierres rondes étranges. Chaque fois que l'une de ces pierres est découverte, la secte la détruit, en la broyant et en brûlant la poussière qui en résulte. Ce type de pierres ne se trouve qu'en Chine, même si le texte ne fournit aucune localisation de la secte ni de lieu où les pierres sont soi-disant exhumées. Voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°4, p.28**. **Remarque pour le gardien :** les investigateurs doivent consacrer au moins quarante-cinq minutes à consulter ce livre pour parvenir à localiser ce passage.

- *National Geographic Magazine*, octobre 1918. Un court article de deux pages portant sur une secte secrète chinoise, appelée Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais, explique que le but de cette confrérie est d'observer les signes de la venue d'une divinité maléfique qui, selon eux, naîtra d'une fleur géante rouge. L'article indique que le groupe en question creuse et fouille sans relâche pour trouver des graines fossilisées de quelque plante inconnue qui, disent-ils, donnera naissance au dieu maléfique. Voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°5, p.29**.

Si les investigateurs ratent l'un de ces indices ou même plusieurs, ils peuvent encore les trouver à la bibliothèque de l'Université Miskatonic ou dans autre grande bibliothèque. Bien sûr, ils doivent savoir au préalable ce qu'ils cherchent pour y parvenir.

9) La salle de bal est une grande salle hémisphérique donnant sur la salle à manger, comportant un plancher ciré comme un miroir et un lustre en cristal massif très travaillé. Les murs sont décorés par de grands tableaux, tandis que des urnes accueillant de grandes plantes luxuriantes s'agglutinent devant chaque fenêtre.

SECTES DE L'ASIE CENTRALE 527

Et de là, nous partons vers d'autres destinations de la Chine centrale.

Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais

On peut trouver une destination de ce genre dans la province de Shen-Se, non loin du légendaire fleuve Jaune. Là, si l'on est suffisamment persévérant, on peut découvrir Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais. Cette secte particulière ne vénère pas une divinité en soi, mais protège le monde de la venue d'une en particulier, celle qu'ils appellent « l'Ancien ».

Selon les anciens de la secte, cet être particulier règne sur les hommes à travers leurs rêves. Pour combattre cette possibilité d'accès, ces hommes, comme leur nom l'indique, ne dorment jamais. Ils sont parvenus à la prouesse de se maintenir dans un état tel que le sommeil ne leur est plus nécessaire. Ils utilisent de manière permanente cette capacité à rester vigilants, guettant les signes de la venue de cette créature et refusant avec vigilance de devenir sensibles à son pouvoir.

Lorsqu'il leur a été demandé de quelle manière l'Ancien entrerait dans le monde, les anciens ont répondu qu'il naîtrait d'une plante, une fleur géante rouge. Cette divinité prendrait pied dans le monde en s'insinuant dans les rêves des hommes, ce qui lui permettrait de venir et de régner sur le monde entier, en asservissant l'homme qui devrait désormais obéir à ses ordres, et, ce faisant, parvenir à détruire le monde.

Lorsque la figure du Bouddha fut évoquée, et en particulier l'histoire du Bouddha né dans une fleur de lotus géante, les anciens de la secte indiquèrent qu'ils la connaissaient et convinrent qu'elle était similaire, mais que cependant, là où le Bouddha était une force du bien, cette créature – l'Ancien – était une force du mal, et que leur secte avait été justement fondée pour surveiller sa venue.

L'un des signes avant-coureurs de son arrivée, selon eux, est la mise à jour d'étranges pierres rondes que l'on ne trouve qu'en Chine. Quand une pierre de ce genre est découverte, Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais en prennent possession et la détruisent. Ils la broient en poussière, puis brûlent cette dernière dans un rituel sacré propre à leur secte.

Où ces pierres sont-elles trouvées ? Les anciens hésitent à le dire. Ils craignent que beaucoup trop d'hommes soient tentés de les utiliser pour de mauvais desseins en pensant pouvoir acquérir la puissance en amenant l'Ancien dans le monde. Une telle démarche, selon eux, conduirait sans aucun doute au désespoir suprême, car rien de bon ne peut venir d'un tel mal.

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°4

L'étage

1) La chambre aux roses est la plus grande des chambres d'appoint, décorée et meublée tout en nuances de rouge. Un tapis d'Orient finement ouvragé recouvre une grande partie du plancher et de belles peintures et tapisseries sont accrochées aux murs. Le mobilier de la pièce comprend un très grand lit à baldaquin, deux fauteuils capitonnés, une méridienne, deux tables de nuit, une très grande armoire, ainsi qu'une coiffeuse assortie d'un miroir.



2) La chambre aux lilas est décorée dans des nuances de pourpre profond. Parmi les plus petites chambres, elle est meublée d'un grand lit, d'une coiffeuse, d'une table de chevet, d'un miroir, et d'une armoire.

3) La chambre aux orchidées est décorée dans des nuances de rose. Elle est meublée presque à l'identique par rapport à la chambre aux lilas.

4) La chambre aux gardénias est occupée par le mystérieux M. Black. Elle est meublée presque à l'identique par rapport à la Chambre aux lilas, sauf qu'elle est entièrement en blanc. Les seuls éléments d'habillement que l'on peut trouver dans cette pièce sont un ensemble de vêtements de rechange pour M. Black : un chapeau noir à larges bords, un très grand trench-coat noir, un pantalon et une chemise noirs amples et extra-longs, des gants noirs très grands, et une paire de chaussures noires de taille… 80 environ ! Un masque noir couvrant tout le visage est également suspendu dans l'armoire. Même un investigateur de TAI 18 flotterait dans ces habits destinés à un géant.

Un objet de technologie martienne

Sur la table de nuit repose un curieux losange en métal argenté tacheté des deux côtés de points lumineux bleu-vert pulsant lentement. Tout investigateur ayant fait les « Rêves de mort et de dinosaures » identifie l'objet comme étant de construction identique aux parties de l'engin extraterrestre. L'objet est constitué d'iridium et fait un peu plus de 30 cm de hauteur pour environ 60 cm de large. Il est froid au toucher et très lourd ; il faut beaucoup d'efforts à un homme adulte moyen pour le soulever. D'origine extraterrestre, les investigateurs n'ont aucun moyen de savoir ce qu'il est ni comment il fonctionne.

Cependant, le toucher en réussissant un test de *Volonté* projette directement vers le plafond, de la surface supérieure lisse du losange métallique, un faisceau de lumière enveloppée de fumée. En quelques secondes, une image tridimensionnelle se dessine dans la lumière à environ 1 mètre au-dessus de l'objet.

Alors que les investigateurs contemplent la scène, l'image tridimensionnelle transparente d'un globe bleu et vert commence à se former dans la lumière enveloppée de fumée tourbillonnante. L'image se précise, représentant de toute évidence la Terre, qui tourne lentement devant les yeux des investigateurs. Puis, de minuscules points lumineux rouges commencent à apparaître sur l'ensemble du globe. Un test de *Connaissance* réussi indique que l'un d'entre eux est situé là où devrait se trouver Kingsport. Finalement, des centaines de minuscules points rouges parsèment désormais la Terre, toujours en rotation. Puis, chaque point laisse échapper un petit nuage de brouillard rouge, qui s'élève au-dessus de la surface du globe et commence à s'étendre jusqu'à ce que finalement l'image tridimensionnelle de la Terre tout entière se retrouve enveloppée d'une légère brume rouge.

L'image continue de tourner et plus rien d'autre ne se passe. Bientôt, l'image commence à clignoter, puis s'éteint. Les points rouges indiquent les endroits où un plant de Vulthoom sera semé. Quand ils libèreront tous en même temps leur pollen dans l'atmosphère terrestre, la planète tout entière s'endormira et Vulthoom, accompagné de ses mignons, n'aura plus aucune résistance face à son invasion.

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°5

CEUX-QUI-NE-DORMENT-JAMAIS

Cartes et photographies tirées des collections
de la National Geographic Society
Par Arthur Deuel

On peut trouver une destination de ce genre dans la Loin des ravages de la guerre qui déchire le reste du monde, la Chine centrale semble presque silencieuse. Le monde se délite, tandis qu'un petit groupe d'hommes dévoués fait l'impossible pour préserver la vie telle que nous la connaissons.

À environ 50 km à l'ouest des rives du majestueux fleuve Jaune, dans la province de Chen-si, une secte religieuse et pieuse veille. Ces hommes robustes surveillent les signes de la venue de « l'Ancien », qui viendra, pensent-ils, d'une plante dont les graines ont été semées aux temps passés. Ils ne sont pas certains de son emplacement exact, et ainsi lisent et débattent des textes anciens entreposés dans la bibliothèque de leur enclos secret. Ces textes parlent d'une fleur géante rouge de laquelle surgira un dieu maléfique qui conquerra lentement le monde, asservissant l'humanité tout entière.

Ces hommes vivent dans l'isolement du reste du monde, faisant serment d'obéissance durant leur adolescence et passant le reste de leur existence dans un mode de vie ascétique et dur, assez peu éloigné de celui des moines bouddhistes, mais avec des intentions très différentes. En outre, comme leur nom l'indique, ces hommes ont maîtrisé le corps humain de telle façon qu'ils ne dorment pas. Au contraire, par la méditation et la force de leur volonté, ils passent leur vie, 24 heures sur 24, dans un état de transe. Ils semblent avoir une activité normale, mais, cela se comprend, vieillissent très vite.

Lorsqu'on leur demande qui ils adorent, ils éludent la question et déclarent que leur quête est destinée à servir l'humanité et à la garder en sécurité. Ils participent à des excursions régulières dans le monde, mais le plus souvent autour du fleuve Jaune, voyageant ensuite vers le nord, là où ils croient pouvoir trouver des restes fossilisés de ces graines qu'ils recherchent. Ils partent avec un équipement léger, ne transportant que les outils dont ils auront besoin pour creuser et chasser, puis repartent.

Ils voyagent par voie terrestre durant deux journées, puis prennent des bateaux jusque vers la Mongolie. Une fois arrivés, ils remplissent leurs outres et s'enfoncent dans le désert. Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais passent des semaines entières à fouiller la région pour trouver des signes indiquant des endroits où creuser. Une fois ces signes localisés, ils ne s'arrêtent que lorsqu'ils ont trouvé ce qu'ils cherchent. Travaillant jour et nuit, ce qu'ils recherchent apparaît rapidement au grand jour.

Soigneusement enveloppée dans des chiffons de coton doux, la graine qu'ils ont trouvée est alors placée dans le paquetage du chef, et les membres de la secte lèvent le camp. Avec leur précieuse cargaison, ils retournent vers le sud, en direction du fleuve Jaune, puis vers leur enclos situé dans les contreforts.

Une fois de retour chez eux, le rituel débute. Ses détails exacts sont gardés secrets vis-à-vis de toute personne n'appartenant pas à leur groupe. Tous les membres présents disparaissent dans le bâtiment central de leur enclos et ne sortent plus durant dix-huit heures. Lorsqu'ils ressortent, ils semblent encore plus calmes qu'auparavant, arborant des sourires angéliques.

« L'Ancien sera une nouvelle fois dans l'incapacité de venir. »

5) La salle de bains est meublée d'une grande baignoire avec des pieds en griffes, d'une table de toilette et miroir, et d'une toilette à chaîne de traction. Une armoire à linge contient des serviettes, des draps, et des couvertures pour l'ensemble des lits de la maison.

6) La chambre principale est celle de Chaucer Wentworth-Smith. Comme le reste de la maison, elle est somptueusement décorée et meublée d'un grand lit à baldaquin, de deux tables de nuit, d'une commode, d'une armoire, de deux chaises, d'un miroir, d'un bureau et d'une chaise.

Un mur comporte un grand tableau très semblable à celui du salon évoquant Bouddha sortant d'une fleur de lotus. Il est, de toute évidence, également très ancien. La commode et l'armoire sont remplies de vêtements appartenant à Wentworth-Smith, tous de la plus haute qualité. Des pots et urnes de toutes tailles, remplis de plantes vertes luxuriantes, s'entassent près de chaque fenêtre.

Sur le bureau, les investigateurs trouvent plusieurs lettres timbrées et oblitérées en provenance du monde entier. Elles sont toutes écrites en anglais et chacune raconte la même chose : l'enthousiasme de la personne qui a écrit la lettre de se trouver sur la liste établie par Chaucer de ceux qui recevront les graines de la remarquable fleur qu'il vient de découvrir.

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°6

Voyage long et difficile. Mais après beaucoup de recherches, je pense avoir réussi à localiser la secte de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais, dans la Province du Shaanxi. Les habitants du coin sont réticents à parler de ces disciples et disent qu'ils ne souhaitent pas la bienvenue aux étrangers. On m'a indiqué que la secte creuse sans cesse à la recherche de fossiles et qu'ils les gardent dans leur vie quand ils les ont déterrés. Je n'ai cependant pu obtenir aucune confirmation sur ce que deviennent ces fossiles, ni avec quelle fréquence ils sont découverts. Le terrain est traître et les gens de la région se méfient des étrangers, mais je crois que nous pouvons néanmoins négocier avec eux. J'attends encore.

Également sur le bureau, une liste comporte des centaines de noms et d'adresses à travers la planète. Si l'on vérifie ce détail, l'auteur de chaque lettre est également mentionné sur la liste des noms.

Le bureau
Le tiroir inférieur du bureau est fermé à clef, ce qui nécessite de réussir un test de *Métier : serrurerie* pour l'ouvrir. Sinon, le tiroir peut bien entendu être forcé, mais l'effraction sera ensuite impossible à dissimuler. Le tiroir fermé à clef contient une petite boîte renfermant 1D4 mille(s) dollars, une statuette de jade rouge manifestement d'origine asiatique, et une enveloppe en papier kraft.

La statuette de jade représente un personnage féérique se tenant debout au centre d'une grande fleur. Autour de cette fleur sont agenouillées plusieurs silhouettes humanoïdes. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet d'affirmer que cette la statuette représente le Grand Ancien Vulthoom, également connu sous le nom du Dormeur. L'enveloppe en papier kraft contient une page isolée tirée d'une longue lettre (voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°6**) et plusieurs pages manuscrites en latin (voir **Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°7**).

La lettre et les pages en latin sont d'une main différente et ne sont pas rédigées sur le même papier, de sorte qu'elles ont de toute évidence été écrites par des personnes distinctes. Les pages en latin sont des extraits recopiés du *Liber Ivonis*, connu également sous le titre du *Livre d'Eibon*. Un test réussi de *Langues : latin* est nécessaire pour identifier le texte et traduire le passage en anglais.

La lecture des pages du *Livre d'Eibon* donne à un investigateur +1 en Mythe de Cthulhu, coûte 0/1D2 points de Santé Mentale et lui permet d'apprendre le sort *Contacter Vulthoom*.

Le plan du Dormeur

Le coup de maître du plan de Vulthoom est de faire disperser par ses sbires terrestres ses graines à travers le globe afin que, à un jour et une heure prédéterminés, tous les plants du Grand Ancien libèrent simultanément leur pollen dans l'atmosphère. Lorsque des centaines de plants de Vulthoom videront leur pollen dans l'air, la Terre sera recouverte d'une poussière rouge qui mettra toute vie en sommeil. Et, alors que chaque chose vivante sera endormie et incapable de résister, Vulthoom et ses mignons envahiront la planète et établiront leur domination.

Le solarium et la serre

1) Le solarium est accessible par des portes-fenêtres donnant sur la salle de bal. Ses murs et son plafond incliné sont pour l'essentiel en verre, soutenu par une armature en fer forgé, tandis que le sol est pour sa part en briques. La salle baigne en permanence dans une atmosphère chaude et humide. Des centaines de pots et urnes contenant des plantes, des fleurs et des arbres exotiques et tropicaux sont alignés par terre ou se serrent sur les tables. D'autres encore pendent du plafond par des chaînes. Quiconque possède des connaissances en horticulture ou en botanique (réussite à un test de *Sciences de la vie : botanique* ou *Sciences de la vie : histoire naturelle*) se rend compte qu'il y a ici de nombreux spécimens rares et exotiques, mais rien qui soit anormal.

2) La serre est accessible par des portes-fenêtres à l'autre bout du solarium. Wentworth-Smith maintient en permanence ces portes verrouillées, ce qui exige de réussir un test de *Métier : serrurerie* pour pouvoir y pénétrer. Les portes peuvent bien entendu être forcées, mais le bruit avertira toute personne – et toute chose – présente dans la maison sur la présence d'intrus.

La serre est une immense salle circulaire en verre dotée d'un plafond de verre en forme de dôme et d'un sol en briques. Comme dans le solarium, toutes les vitres sont maintenues en place par une armature en fer forgé. En observant le plafond, les investigateurs pourront distinguer plusieurs engrenages d'une taille certaine reliés par toute une série de chaînes. Une autre chaîne descend vers une grande roue à entraînement en fer située à presque 1 m de hauteur. Tourner cette roue fait se déplacer les engrenages et le plafond de verre s'ouvrir lentement.

La serre est plus chaude et plus humide que le solarium. La condensation qui y règne embrume le verre, ce qui rend impossible d'y voir clairement depuis l'extérieur. L'eau tombe continuellement du plafond en goutte à goutte, comme s'il pleuvait légèrement. Des centaines de pots, alignés et serrés contre les murs, accueillent des spécimens encore plus exotiques et rares que ceux qui poussent dans le solarium. Un test de *Trouver Objet Caché* réussi permet de découvrir deux masques à gaz dissimulés derrière de grandes urnes. Ni Wentworth-Smith, ni M. Black ne sont immunisés contre le pollen de Vulthoom, de sorte qu'ils doivent tous les deux porter ces masques lorsqu'ils libèrent le pollen du Grand Ancien.

3) L'antre de Vulthoom : Au centre de la serre se trouve un spécimen particulièrement prisé de Wentworth-Smith : une énorme

Magus Ivonis dormiebat et de Antiquum somniebat. Et Antiquus quoque accersitus Vulthumus atque Dormiens loquit Ivoni in ei somno et ei narravit quod ex Rubro Astro Is adveniet evincetque quod Dominus Hyperboreæ omniæ Terræque omnium hominumque erit. Et omnes homines pro Antiquum flectetis, et fidelibus vitam æternam donabit, et indignos in eorum somno ruet.

Le sorcier Eibon s'endormit et rêva de l'Ancien. Et l'Ancien – également appelé Vulthoom et le Dormeur – parla à Eibon dans son sommeil et lui dit qu'il viendrait de l'Étoile rouge et vaincrait, et serait le Seigneur de l'Hyperborée et de toute la Terre et de tous les hommes. Et que tous les hommes s'inclineraient devant l'Ancien et qu'Il accorderait à ses fidèles la vie éternelle et détruirait les indignes dans leur sommeil.

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°7

fleur rouge soutenue par une épaisse tige en forme de bulbe et une masse de racines pâles et gonflées. Cette étrange plante fait plus de 6 m de hauteur et, lorsque sa fleur est entièrement ouverte, mesure vingt mètres de diamètre. Plusieurs gousses gonflées, mesurant environ 1,80 m de longueur, pendent de courtes tiges latérales. Ce sont des cosses, chacune contenant 3D10 graines de la taille d'un ballon de basket-ball. Il est absolument évident qu'il ne s'agit pas d'une espèce terrestre. La plante dégage un puissant parfum floral, ainsi qu'un sentiment troublant et malveillant chez tous ceux qui la contemplent. Il s'agit d'un plant-avatar de Vulthoom et tous ceux qui se trouvent en sa présence doivent réussir un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D10 points ; voir « Cinquième partie – Fleur de Mars » à la page suivante).

Le lieu du crime

L'éruption récente d'un sommeil profond anormal a été provoquée lors du relâchement par Vulthoom d'une faible dose de son pollen dans l'air nocturne, sous la forme d'un test pour ses actions futures. Après avoir enfilé leurs masques à gaz, Wentworth-Smith et M. Black lancèrent leur sort *Contacter Vulthoom*, puis ouvrirent le plafond en forme de dôme de la serre. Conduit par une légère brise du sud-ouest, le nuage de pollen rouge toxique du Grand Ancien dériva au-dessus de Kingsport, poudrant une partie de la ville et faisant tomber ceux l'ayant inhalé dans un profond sommeil proche du coma. Avec cette réussite de leur premier essai, Wentworth-Smith et M. Black ajoutent une nouvelle étape à l'invasion de Vulthoom et à son assujettissement de la Terre.

Troubles psychologiques liés aux plantes

Anthophobie – Peur des fleurs
Bien que les personnes qui en souffrent sachent qu'elles ne représentent aucune menace, la vue de fleurs ou de parties de fleurs provoque chez elles une anxiété extrême.

Botanophobie – Peur des plantes
Les plantes consomment trop d'oxygène et épuisent notre juste part !

Florimanie - Manie pour les plantes et les fleurs
Les fleurs et les plantes sont une source de vie sans laquelle nous pourrions tous mourir. Elles éloignent les mauvais esprits et sont utiles dans les comportements superstitieux (dormir avec des plantes, toujours porter une fleur, etc.).

Cinquième partie : Fleur de Mars

Dans l'ombre

Vulthoom peut diriger ses sens extraterrestres n'importe où dans le temps ou l'espace, voyant et entendant tout ce qu'il veut dans des zones d'une immensité inconcevable pour l'esprit humain. Une fois que les investigateurs se trouvent sur la piste de ses acolytes terrestres et Aihais, il est immédiatement informé de leur existence et de leurs agissements, et prévient dans leurs rêves Wentworth-Smith et M. Black, les chargeant de rester en observation jusqu'à ce que les investigateurs posent une réelle menace, moment où ils devront être éliminés.

À ce titre, les investigateurs peuvent commencer à se sentir surveillés. M. Black reste la plupart du temps dans l'ombre et se cantonne aux activités nocturnes, tandis que Wentworth-Smith est libre de se déplacer ouvertement et dans la journée. Des tests de *Trouver Objet Caché* réussis par les investigateurs peuvent leur permettre d'apercevoir une grande silhouette sombre se retirant dans l'ombre ou un mouvement furtif à une fenêtre. Ou ils peuvent régulièrement repérer Wentworth-Smith alors qu'ils vaquent à leurs occupations.

Si M. Black croise un investigateur seul la nuit, il profitera pleinement de la situation et tentera de l'assassiner. Wentworth-Smith est moins enclin à recourir à la force physique ou meurtrière, préférant laisser ce travail à son acolyte martien. Le botaniste peut cependant tenter de maîtriser et de kidnapper des investigateurs trop curieux pour s'en servir dans le cadre de nouvelles expériences associées au pollen et à la fragrance de Vulthoom.

Rêves de jardins sauvages

Ce rêve est mieux adapté s'il a lieu après la visite des investigateurs à la propriété de Chaucer Wentworth-Smith et au moins celle de son solarium, si ce n'est de sa serre. Le Grand Ancien Vulthoom enverra ce rêve aux investigateurs dont il a maintenant conscience comme d'une menace possible.
Le gardien doit essayer de faire jouer cette section de manière à ce que les investigateurs ne se rendent pas compte qu'ils rêvent. Les investigateurs reviennent à Barrows Hall pour de nouvelles investigations. Le gardien doit les encourager à la *Discrétion* afin de ne pas être vus ni entendus – mais même s'ils ratent leurs tests de *Discrétion* ou de *Se cacher*, le gardien devrait éviter qu'ils soient découverts alors qu'ils s'approchent et pénètrent dans la propriété de Wentworth-Smith.

Ils ne croisent nulle part de membres de l'ordre de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais. Ils peuvent explorer la maison comme ils le souhaitent, même si dans ce rêve rien de nouveau qui n'ait déjà été vu ne peut être rencontré. En fouillant la maison, les investigateurs trouvent Chaucer Wentworth-Smith et Lulubelle Brown en train de dormir dans leurs chambres respectives. Aucun des deux ne se réveille, sauf si les investigateurs ne le tentent délibérément. De toute façon, aucun ne sera d'un grand secours s'il est réveillé, ni n'offrira beaucoup de résistance.

Si les investigateurs blessent grièvement Lulubelle Brown ou même la tuent, le gardien doit infliger à chacun d'entre eux une sérieuse pénalité en Santé Mentale, peut-être jusqu'à 1D10 points, pour avoir assassiné cette femme de sang-froid. Tuer Wentworth-Smith peut entraîner une perte identique, à moins que les investigateurs ne sachent déjà avec certitude qu'il est impliqué dans un complot insidieux du Mythe. Tout cela n'est qu'un rêve ; évidemment, ni Lulubelle ni Wentworth-Smith ne sont réellement morts : la moitié de la Santé Mentale perdue pour avoir « tué » l'un ou l'autre, ou même les deux, est donc récupérée lorsque les investigateurs se réveillent.

Les investigateurs constatent que les portes de la serre sont, comme toujours, fermées à clef. Ils doivent donc crocheter les serrures ou briser l'une des portes pour pénétrer dans la serre. En entrant, les investigateurs trouvent l'endroit comme décrit et vu s'ils sont déjà venus ici. Alors qu'ils jettent un coup d'œil aux plantes, ces dernières commencent doucement à bruisser et à se secouer comme si elles étaient prises dans un vent léger. Toute personne présente doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte de 0/1 point) quand elle réalise soudain que les plantes ont commencé à s'emmêler autour d'elle.

Des plantes grimpantes et des tiges s'enveloppent autour de leurs jambes et de hautes branches et plantes retombantes enlacent leurs bras et s'enroulent autour de leur gorge. Devant les yeux des investigateurs, toutes les plantes se mettent à pousser, à se tordre, se transformant en plantes carnivores géantes monstrueuses et menaçantes. Des feuilles géantes ressemblant à des pièges à ours claquent avec un bruit sec, des fleurs bavent et mordent, tandis que des feuilles, des branches et plantes grimpantes, collantes et épineuses, envoient des coups violents ou se resserrent autour des investigateurs.

Chacun d'entre eux doit battre sa FOR contre la FOR de 2D6+3 des plantes sur la Table de résistance. Une réussite signifie que l'investigateur est parvenu à se libérer ; un





échec indique qu'il a subi 1D4 points de dégâts et est toujours pris au piège par les plantes. Les investigateurs coincés doivent continuer à effectuer chaque round le test d'opposition FOR contre FOR pour essayer de se dégager. Un échec indique que l'investigateur reste emprisonné et subit 1D4 nouveaux points de dégâts. Les investigateurs qui parviennent à se libérer doivent réussir chaque round qui suit un test d'*Athlétisme* pour éviter d'être à nouveau frappés et piégés par les plantes. Chaque plante monstrueuse possède 2D6 points de vie, mais là où une a été détruite, une autre repousse immédiatement.

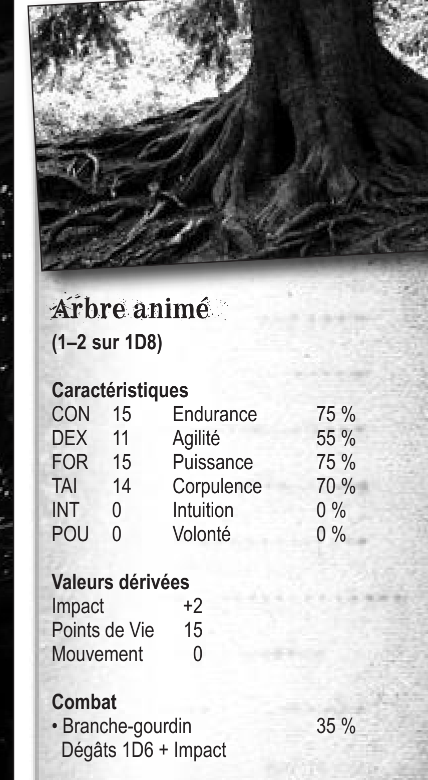
Tandis qu'ils luttent pour se libérer, eux et leurs compagnons, les investigateurs entendent une voix douce et sonore à la fois dire : « Voici, je viens ». La fleur géante rouge au centre de la serre s'ouvre alors et révèle le Tisseur de Rêves qui observe les investigateurs en détresse avec un sourire froid. Il ne fait aucun mouvement en leur direction, à moins qu'ils ne l'attaquent. Les investigateurs peuvent se libérer et fuir ou tenter de vaincre le Tisseur de Rêves. S'ils parviennent à réduire de moitié les points de vie de ce dernier, il saute dans la fleur rouge géante, qui se referme autour de lui.

Toutes les plantes tueuses se ramollissent soudain, libérant les investigateurs encore emprisonnés. Lorsque le Tisseur de Rêves est tué ou chassé, ou si les investigateurs meurent, ces derniers se réveillent. Les personnes tuées perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

La légion invisible

Les plantes sont partout dans Barrows Hall. Le manoir est entouré de bosquets et de jardins. Les plantes remplissent le solarium et la serre, et chaque pièce accueille au moins quelques plantes en pot dont la taille varie de la fleur jusqu'aux petits arbres. Bien plus qu'une simple décoration, ces plantes représentent une armée secrète n'attendant que le lancement du sort *Dominer les plantes* (voir encadré p.36). Au premier signe de trouble dans le manoir ou le parc, Chaucer Wentworth-Smith ou M. Black lancent le sort, activant cette forme mortelle de défense de la demeure.

Les investigateurs confrontés à ces plantes animées seront l'objet d'attaques s'ils passent à portée de l'une d'entre elles. Même si, dans la plupart des pièces du manoir, de telles attaques peuvent être évitées (en réussissant



Arbre animé

(1–2 sur 1D8)

Caractéristiques

CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	0	Intuition	0 %
POU	0	Volonté	0 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Mouvement	0

Combat

• Branche-gourdin 35 %
Dégâts 1D6 + Impact

Protection

2 points d'écorce ; les dégâts infligés par des armes perforantes sont divisés par deux



Arbuste épineux animé

(3–5 sur 1D8)

Caractéristiques

CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	0	Intuition	0 %
POU	0	Volonté	0 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Mouvement	0

Combat

• Fouet formé de branches recouvertes d'épines 35 %
Dégâts 1D3+2

Protection

Aucune ; les dégâts infligés par des armes perforantes sont divisés par deux

Plante grimpante animée

(6–8 sur 1D8)

Caractéristiques

CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
INT	0	Intuition	0 %
POU	0	Volonté	0 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 10
Mouvement 0

Combat

• Corps à corps : arts martiaux (lutte) 35 %
Dégâts 1D3 points par round, test de FOR contre FOR sur la Table de résistance pour échapper à l'étreinte.

Protection

Aucune ; les dégâts infligés par des armes perforantes sont divisés par deux



Lulubelle Brown

67 ans, fidèle domestique

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 80

Compétences

Cuire	40 %
Cuisiner	50 %
Discrétion	15 %
Écouter	35 %
Trouver Objet Caché	35 %

Combat

• Corps à corps : bagarre 25 %
• Poêle à frire en fonte 30 %
Dégâts 1D6+1
• Rouleau à pâtisserie en bois 25 %
Dégâts 1D3

des tests d'*Athlétisme*), ceux qui traversent le parc, les jardins, le solarium, ou la serre passeront un moment beaucoup plus difficile. La plupart des pièces du manoir contiendront 1D3 plantes animées suffisamment grandes pour constituer une menace pour les investigateurs. Le parc, les jardins, la serre et le solarium comporteront pour leur part 2D12 de ces plantes chacun. Ces plantes assaillantes sont divisées en trois types (attribués par le gardien ou de façon aléatoire en lançant 1D8) : les arbres, les buissons épineux et les plantes grimpantes. Les investigateurs regardant ces plantes animées doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D2 points). Elles encaissent la moitié des dégâts dus aux armes de perforation (telles que les balles), mais le double venant des attaques d'entaille (tel que les haches, les machettes et les faucilles).

La Chose dans la serre

L'énorme fleur rouge qui se trouve au centre de la serre de Barrows Hall est une plante extraterrestre pouvant servir d'avatar pour Vulthoom, le Dormeur. Pour le moment, le Grand Ancien n'a pas encore pris pleinement possession de cette forme physique. L'avatar, dépourvu d'intelligence, n'entreprend aucune action hostile à moins d'être dérangé ou blessé. Il se manifeste lorsqu'il est contacté par Chaucer Wentworth-Smith ou M. Black, ou s'il détecte une menace. Lorsque Vulthoom apparaît de façon pleine et entière, une figure féérique nacrée émerge du centre de la fleur rouge géante. Puis, quand l'esprit du Grand Ancien retourne dans son corps sur Mars, cette figure féérique s'enfonce dans la fleur et disparaît. Il s'agit du Tisseur de Rêves (voir p.36), une forme de conscience supérieure de Vulthoom. Tant que le Tisseur de Rêves reste dans la fleur, l'avatar possède les statistiques et capacités complètes du Grand Ancien.

Toutefois, le Tisseur de Rêves peut quitter la fleur et se déplacer librement. Lorsque cela se produit, le plant-avatar revient à un état plus primitif et basique. Il conserve les mêmes statistiques et capacités, mais son INT est à 0, son POU à 10, et il perd ses capacités de lanceur de sorts. Il peut toujours se protéger avec ses vrilles qui broient, sa fragrance hallucinogène, ou son pollen narcotique. Cela se produit également si les investigateurs focalisent leurs attaques sur le Tisseur de Rêves et parviennent à le détruire.

Toutefois, Vulthoom peut simplement souhaiter recentrer sa conscience sur son avatar. En ce cas, la fleur rouge se flétrit, tombe, une nouvelle pousse et s'ouvre, révélant un Tisseur de Rêves nouvellement restauré. Ce processus dure de 5 à 12 (1D8+4) rounds.



Le Bon, la Brute et le Truand
Les résidents de Barrows Hall

Lulubelle Brown

Lulubelle Brown est la fidèle employée de Chaucer Wentworth-Smith depuis maintenant trente années. C'est une femme forte et dévouée d'origine africaine, installée dans ses habitudes et inconditionnelle de son employeur. Elle s'occupe de Barrows Hall à elle toute seule : ménage, cuisine, lessive, ainsi que Wentworth-Smith et son train-train quotidien. La seule corvée dont Lulubelle n'a pas la charge est de soigner les milliers de plantes du solarium et de la serre, ou de tout autre endroit dans la maison ou le parc.

C'est une tâche réservée au seul Wentworth-Smith. Son employeur lui a même défendu de pénétrer dans la serre, et cela convient tout à fait à Lulubelle, qui n'est pas très à l'aise « dans cette jungle », comme elle dit de cette serre luxuriante et remplie à craquer de plantes. Elle n'a jamais vu la fleur géante rouge et ne sait rien du plant de Vulthoom. Si elle est interrogée en privé au sujet de M. Black, Lulubelle dit qu'il est venu tout récemment vivre au manoir et qu'elle ne l'apprécie pas. Il ne parle pas et elle ne l'a jamais vu sans son masque. D'après ce que Wentworth-Smith lui a dit, il garde son visage couvert pour cacher une horrible difformité causée par un accident d'enfance, mais elle ne sait rien de plus sur lui.

Lulubelle est très protectrice envers son employeur. Ses cris perçants alertent Wentworth-Smith et M. Black de la présence de tout intrus et, au cas où elle aurait besoin de se défendre, elle a une poêle à frire en fonte ou un rouleau à pâtisserie en bois à portée de main.

Chaucer Wentworth-Smith

Chaucer Wentworth-Smith possède une petite silhouette frêle. Il est mince, émacié et prématurément grisonnant. Ses traits sont tranchants et pointus, et il garde une paire de lunettes en équilibre sur le bout du nez. Il est manucuré et habillé avec méticulosité, et semble davantage à l'aise dans le salon victorien d'un gentleman que dans la ville de bord de mer qu'est Kingsport. Génie des sciences botaniques, Wentworth-Smith est totalement incompétent sur le plan social et peu à l'aise avec les gens. Tout au long de sa vie solitaire, ses véritables compagnons ont été les plantes.

Il a lu et étudié l'horticulture et la botanique plus que tout homme vivant, mais son inadaptation sociale l'empêche d'enseigner à l'université. Les échanges les plus étroits de sa vaste connaissance en botanique sont constitués des visites de sa maison et de son jardin qu'il organise, et des concours floraux auxquels il participe. Le seul compagnon humain que Wentworth-Smith peut revendiquer est sa femme de ménage depuis trente ans, Lulubelle Brown.

La chute de Chaucer Wentworth-Smith

Il y a bien des années, les études et recherches de Wentworth-Smith lui ont fait découvrir des mythes et des histoires anciennes au sujet d'une fleur géante divine. Par la suite, il trouva de brèves et vagues allusions au sujet d'une secte chinoise peu connue appelée Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais, qui avait un lien avec cette fleur géante. Après des années de recherches, il parvint finalement à localiser la secte et déroba l'une des graines fossiles de Vulthoom qu'elle avait découverte. Il sema et entretint avec amour cette graine géante, qui finit par germer et fleurir. Vulthoom communiqua bientôt avec Wentworth-Smith à travers ses rêves, et une nuit, le Grand Ancien envoya son avatar dans la fleur géante abritée dans la serre de Wentworth-Smith.

De sa voix douce et sonore, Vulthoom séduisit facilement Wentworth-Smith, en lui disant des choses que lui seul pouvait entendre et comprendre. Le Grand Ancien lui parla d'une vie éternelle dans un beau jardin, d'innombrables mondes de plantes à explorer, et d'une paix apportée sur Terre sous sa domination. À partir de cet instant, Wentworth-Smith fut très désireux de participer aux plans de Vulthoom visant à conquérir et à soumettre la Terre. Un monde gouverné par les plantes ? C'était son rêve ultime.

Entrée en scène de M. Black

Rapidement, un prêtre Aihai de Vulthoom arriva des étoiles, apportant avec lui le plan d'invasion de son maître. Le prêtre martien endossa l'identité du mystérieux M. Black et, en compagnie de Wentworth-Smith, commença à mettre à exécution le plan de Vulthoom. Son accomplissement prendra des années à se réaliser, mais Vulthoom est un dieu patient qu'attendre ne rebute pas.

En combat

Chaucer Wentworth-Smith porte autour du cou un petit pendentif en argent gravé d'un motif de lotus. Cet objet est en réalité un médaillon rempli du pollen de Vulthoom qui peut s'ouvrir. Le botaniste peut ainsi verser un peu de pollen dans sa main et le souffler au visage d'une victime, qui doit alors résister au POU 35 du pollen avec son propre POU sur la Table de résistance. Un échec signifie qu'elle a inhalé du pollen et est tombée sous l'emprise de Vulthoom : elle s'écroule immédiatement à terre, endormie. La réussite à un test de *Médecine* est nécessaire pour la réveiller, ou elle poursuit son sommeil profond durant une période de 24 heures moins sa CON. Le médaillon contient suffisamment de pollen pour pouvoir effectuer quatre attaques.

À défaut, l'horticulteur sort de sa poche intérieure un petit calibre .22 automatique, tirant une fois par round jusqu'à ce que son chargeur de 9 balles soit vide. Il n'a sur lui aucune munition lui permettant de recharger l'arme. Le plus grand amour de Chaucer Wentworth-Smith est également sa plus grande faiblesse : les plantes. Si l'une de ses plantes bien-aimées est intentionnellement détruite, il entre dans une rage folle en s'en prenant aux responsables.

M. Black

Le domestique silencieux de Chaucer Wentworth-Smith, M. Black, est une imposante figure énigmatique faisant un peu plus de 2,40 m de haut. Il est habillé en noir de la tête aux pieds : un grand trench-coat noir, un chapeau noir à larges bords, et un masque lui recouvrant entièrement le visage, tout cela dissimulant sa véritable forme extraterrestre.

Il ne parle jamais, mais acquiesce simplement de la tête et fait des gestes avec ses volumineuses mains gantées. En réalité, M. Black est un martien Aihai envoyé par Vulthoom pour assister Wentworth-Smith dans l'accomplissement de ses plans d'invasion. Bien qu'il évite généralement de sortir le jour, M. Black fait office de chauffeur de Wentworth-Smith, de sorte qu'on le voit parfois dans la journée à Kingsport.
On a raconté aux gens du coin qu'il couvrait son visage en raison d'un accident tragique datant de son enfance et qui l'avait défiguré. Tout Kingsport le connaît, même si les gens évitent tout contact étroit avec lui.



Chaucer Wentworth-Smith

53 ans, botaniste fou et obsédé par sa matière

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	20

Compétences

Bibliothèque	75 %
Crédit	45 %
Discrétion	35 %
Écouter	50 %
Folklore	35 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Psychologie	25 %
Sciences de la terre : géologie	05 %
Sciences de la vie : biologie	45 %
Sciences de la vie : botanique	95 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	45 %
Sciences formelles : chimie	10 %
Sciences humaines : anthropologie	05 %
Sciences humaines : archéologie	10 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Sciences occultes	25 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langue

Latin 25 %

Combat

- Automatique calibre .22 25 %
  Dégâts 1D6
- Corps à corps : bagarre 50 %
- Souffler le Pollen de Vulthoom 25 %
  Dégâts sommeil (voir ci-contre)

Sortilèges

Contacter un Aihai
Contacter Vulthoom
Création de Portail
Dominer les plantes
Hypnotisme

Mr Black

Âge inconnu, domestique masqué et mystérieux

Caractéristiques

CON	23	Endurance	99 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	21	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	22
Mouvement	09

Compétences

Discrétion	50 %
Écouter	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

- Corps à corps : bagarre 50 %
- Pistolet désintégrateur 20 %
  Dégâts 5D6 Points de vie, 1D3 CON et 1D6 APP

Protection

Aucune

Sortilèges

Cauchemar
Contacter Vulthoom
Création de Portail
Dominer les plantes
Flétrissement
Hypnotisme

Perte de SAN

Bien qu'étant un personnage effrayant et intimidant engoncé dans son manteau noir, son chapeau et son masque, il n'y a aucune perte de Santé Mentale pour le fait de voir M. Black, à moins qu'il soit démasqué et que sa véritable identité soit révélée, auquel cas la perte de Santé Mentale est de 0/1D8 points.

En tant que prêtre de la secte de Vulthoom, M. Black n'a pas besoin de dormir – il sommeille pendant mille ans, puis reste éveillé pendant mille ans. Il passe les petites heures de la nuit à patrouiller dans le parc de la propriété et dans la serre, rendant un culte silencieux à son dieu végétal. Tout signe d'un intrus ou de quelconques problèmes est traité rapidement et avec sévérité : Vulthoom est un dieu tyrannique et vindicatif, et la plus grande crainte de ses disciples est de mécontenter leur maître. L'arme la plus traitresse de M. Black est son pistolet désintégrateur.

Ce curieux appareil en forme d'entonnoir émet un faisceau concentré d'énergie atomique capable de faire fondre le métal et la roche, et de dissoudre instantanément toute matière organique. Les blessures infligées par cette arme extraterrestre sont incapables de guérir – Points de Vie, CON, et APP perdus disparaissent à jamais. Les chances de base d'un investigateur de réussir à manier l'arme de M. Black est d'1/2 son INT+DEX. Si le test a comme résultat une maladresse, l'arme se désintègre avec la personne qui la maniait. Les êtres humains sont incapables de recharger cette arme Aihai et ne peuvent tirer qu'1D4 fois avant que la charge soit entièrement épuisée.

Le Dieu Tyran de Mars

Le Tisseur de Rêves et Vulthoom, « le Dormeur »

Le Tisseur de Rêves

Le Tisseur de Rêves est la forme-rêve de Vulthoom, apparaissant sous la forme d'une figure féérique délicate de couleur blanc nacré, avec des cheveux blancs, des yeux rouges foncés et des lèvres de la même couleur. Le Tisseur de Rêves fait environ 1,20 m de hauteur et son apparence est svelte et fragile. Bien qu'humanoïde, il n'est ni mâle ni femelle, mais en quelque sorte les deux à la fois. Sa voix est douce et hypnotique, et possède les timbres et sonorités mâles et femelles.

Le Tisseur de Rêves porte un long manteau cramoisi possédant de nombreux plis et replis et un col haut rigide, qui pend jusqu'au sol, cachant une masse de lianes et de vrilles qui se tortillent là où les jambes devraient se trouver, et qui le font glisser en douceur. S'il est désespéré, le Tisseur de Rêves peut attaquer chaque round avec jusqu'à six vrilles.

Nouveaux sorts

Dominer les plantes

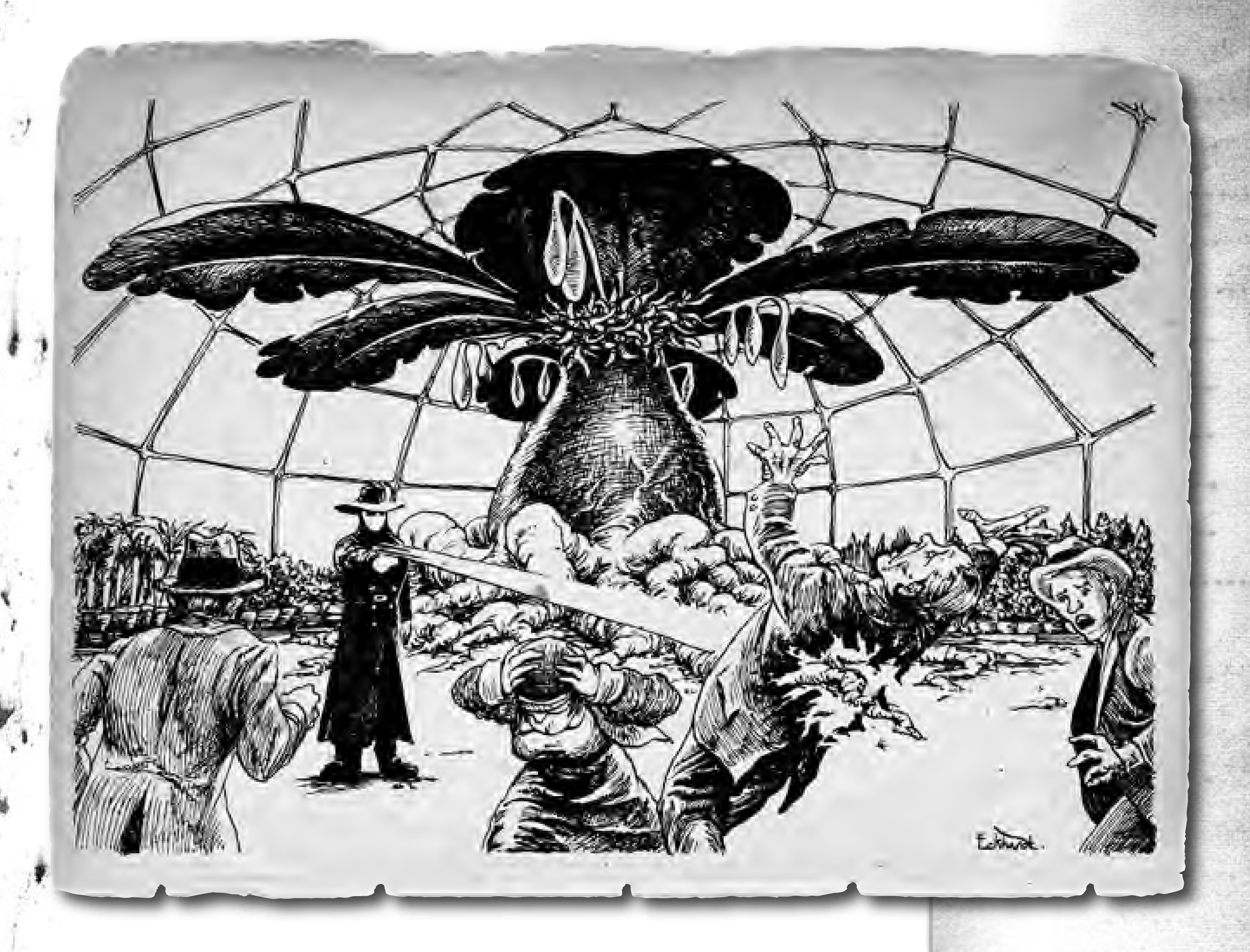
Ce sort fait acquérir à une plante normale une sensibilité et un mouvement de base. Lancer le sort nécessite 2 Points de Magie et 2 points de Santé Mentale. Toute plante se trouvant dans un rayon de 20 mètres du lanceur de sort est alors affectée et peut être dirigée par lui pour qu'elle exécute des actions très simples. Le lanceur peut ordonner aux plantes de « s'emmêler autour de tous les humains » ou d'« attaquer tous les humains », et alors toutes les plantes se trouvant dans le rayon d'effet du sort obéiront au mieux de leurs capacités. Les plantes ne gagnent aucune faculté nouvelle ou contre-nature : par exemple, un arbre ne peut soudain se voir doté d'une bouche et mordre avec. Toutefois, il peut frapper ou rouer de coups des personnes avec ses branches. Les plantes ne gagnent pas non plus la faculté de mobilité : elles sont ainsi incapables de se déraciner pour se mettre à pourchasser leurs victimes. Les arbres et les plantes peuvent frapper ou rosser leurs victimes avec leurs branches, les haies ou les bosquets peuvent se courber et refermer des passages, les plantes de grande taille peuvent se balancer ou fouetter violemment un humain ou un animal pour ralentir son mouvement, les plantes grimpantes peuvent s'emmêler autour des pieds, etc. Le rayon d'effet du sort peut être augmenté de 10 mètres par tranche de 2 Points de Magie dépensés. Les effets du sort durent 1 minute par point de POU que possède le lanceur de sorts.

Contacter un Aihai

Lancer ce sort coûte 3 Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Tout Aihai à proximité se dirige alors immédiatement vers le lanceur de sorts. Sinon, la prochaine fois qu'il s'endort, ce dernier est contacté en rêve par un Aihai martien.

Contacter Vulthoom

Permet d'établir la communication avec Vulthoom. Pour chaque tentative, le lanceur de sorts doit sacrifier 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. En raison de la perception et des sens quasi-omnipotents de Vulthoom, les chances de succès égalent la compétence *Volonté*. À la deuxième tentative et aux suivantes, sacrifiez la même quantité de POU mais diminuez au fur et à mesure le test de *Volonté* afin de refléter les modifications du POU, mais réduire de moitié ce test seulement lors du premier test. Le sort *Contacter Vulthoom* peut être lancé n'importe où et le Grand Ancien apparaîtra et communiquera alors avec le lanceur de sorts dans ses rêves.



Dans l'une de ses mains gantées de rouge, il porte un bâton en iridium surmonté d'une des fleurs fossilisées de la planète d'origine de Vulthoom. Il s'agit du Bâton de Vulthoom, qui peut libérer un nuage de fragrance hypnotique. Ceux qui l'inhalent et ratent leur test opposant leur POU contre un POU de 35 sur la Table de résistance sont la proie de vives hallucinations. Ils ont des visions d'un glorieux jardin édénique qui leur procurent une extase et une exaltation indescriptibles. Cet effet dure 1D100+20 minutes et a une portée de vingt mètres. Ceux qui sont affectés s'écroulent à terre, immobiles, avec un grand sourire béat, même s'ils ont subi des dégâts physiques. Quelqu'un réussissant un test de *Psychanalyse* peut secourir les victimes contre les effets de cette fragrance, en leur parlant et en les ramenant vers la réalité.

VULTHOOM, Grand Ancien

D'une certaine façon, la créature était une sorte de plante géante, avec d'innombrables racines, pâles et gonflées, qui se ramifiaient à partir d'un tronc bulbaire. Ce tronc, à moitié caché de la vue, était surmonté d'une corolle vermillonne telle une fleur monstrueuse ; et de cette corolle se développait une figure féérique nacrée dont la forme était d'une beauté et d'une symétrie exquises.
— Clark Ashton Smith, *Vulthoom*.

Vulthoom habite sur Mars, dans une caverne profonde où lui et ses disciples vivent un cycle sans fin de mille ans de sommeil suivis de mille ans d'activité. Vulthoom peut accorder l'immortalité à ses partisans, même si, le moment venu, ils doivent retourner dans la caverne du Grand Ancien pour le rejoindre dans ses mille ans de sommeil.

CULTE : Vulthoom est adoré par un groupe d'Aihais qui vivent sur Mars, dans un lieu appelé Ravormos. Son culte est pour une grande part inconnu ailleurs.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : le Grand Ancien possède de nombreux sens et facultés peu communs, et a la capacité d'étendre à volonté sa perception sur de grandes régions de l'espace et du temps, voyant et entendant tout.

Vulthoom peut aussi parler mentalement à toute personne située dans un rayon d'un kilomètre et demi. Sa voix est incroyablement douce et sonore, masquant sa vraie nature.

FRAGRANCE HALLUCINOGÈNE : Vulthoom produit une drogue au parfum doux et hypnotique. Si quelqu'un inhale cette fragrance et échoue à un test en opposition de son POU contre le POU de Vulthoom sur la Table de résistance, il éprouve de vives

Le Tisseur de Rêves

Forme-rêve féerique de Vulthoom

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	75	Endurance	99 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	07	Corpulence	35 %
INT	35	Intuition	99 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	41
Mouvement	08

Combat

- Bâton de Vulthoom 50 %
  Dégâts hallucinations (voir ci-dessus)
- Écrasement de vrilles 75 %
  Dégâts 1D6

Protection
Aucune, mais ne subit que les dégâts minimum de chaque arme donnée. De plus, il régénère à une vitesse de 1D10 points de vie par round.

Sortilèges
Au choix du gardien

Perte de SAN
Il n'y a aucune perte de Santé Mentale pour le fait de voir le Tisseur de Rêves entièrement habillé ; cependant, apercevoir les plantes grimpantes et les vrilles se tortiller sous son manteau coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Vulthoom, Le Dormeur

Caractéristiques

CON	75	Endurance	99 %
DEX	01	Agilité	05 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	85	Corpulence	99 %
INT	35	Intuition	99 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	80
Mouvement	0

Combat

• Écrasement de vrilles 65 %
Dégâts 3D6

Protection

Aucune, mais Vulthoom ne subit que les dégâts minimum de chaque arme donnée. De plus, le Grand Ancien régénère à une vitesse de 1D10 points de vie par round.

Sortilèges

Au choix du gardien

Perte de SAN

1/1D10 points pour voir Vulthoom.

hallucinations évoquant de glorieux jardins édéniques dont la vue le remplit d'une extase et d'une exaltation indescriptibles. Rater un second test de POU contre POU indique que la victime est devenue l'esclave de Vulthoom. Ceux qui réussissent le test restent sous le charme de la vision durant 1D100+20 minutes, ou jusqu'à ce qu'un test de *Psychanalyse* soit réussi. La fragrance de Vulthoom affecte toute personne présente dans un rayon de cent mètres.

Un hallucinogène similaire est produit par un type de fleur étrange et fossilisée originaire de la planète natale du Grand Ancien, mais n'est pour sa part efficace que dans un rayon de vingt mètres. Dans les deux cas, la drogue est tout aussi puissante et les victimes doivent résister au POU de Vulthoom.

ATTAQUES : la seule véritable attaque physique du Grand Ancien, ce sont ses vrilles. Mais il préfère se défendre grâce à la magie, sa fragrance hallucinogène, ou ses partisans. Il n'attaque en réalité avec ses vrilles qu'en dernier recours.

Récompenses et pénalités

Détruire le plant/avatar de Vulthoom.......................................+1D10 SAN
Tuer M. Black...+1D8 SAN
Empêcher la diffusion des graines de Vulthoom ....+1D10 SAN
Détruire toutes les graines de Vulthoom...................................+1D10 SAN
Exposer publiquement Wentworth-Smith comme fou ....+1D6 points de *Crédit*
Voler l'une des graines de Vulthoom
(chaque investigateur impliqué).. -1D10 SAN
Entraîner la mort de Lulubelle Brown ....-1D10 SAN







Les fantômes du Florentina

Par Bret Kramer



Scénario 2

Les Fantômes du Florentina

par Bret Kramer

Où les investigateurs viennent en aide à un promoteur sans scrupules et peuvent apprendre à leurs dépens que les chats qui dorment ne sont pas les seules choses qu'il vaut mieux ne pas réveiller.

En quelques mots…

Les investigateurs, à la suite d'une visite privée organisée dans un théâtre en rénovation appartenant à l'histoire de Kingsport, vont devoir entrer en action pour découvrir qui, d'un fantôme ou d'autre chose, provoque des incidents ayant déjà entraîné l'arrêt des travaux à cause de la fuite des ouvriers et dont ils viennent eux-mêmes d'être témoins. Le promoteur leur ment, comme à tous, mais il ne sait pas tout…

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent participer, en tant qu'investisseurs ou invités par un investisseur (Victoria Turner, par exemple), à la soirée de collecte de fonds que Barton organise à l'auberge où il loge actuellement. Ceci afin, soit de proposer de nouveaux fonds, soit de voir où en est le projet qui, actuellement, est à l'arrêt.

Ils peuvent également avoir entendu parler des histoires récentes de manifestations surnaturelles survenues soi-disant dans ce théâtre en rénovation et s'y intéresser.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir la supercherie de Barton** autour des soi-disant manifestations surnaturelles attachées depuis quelques temps au Florentina ;
- **Découvrir la cause bien réelle de certains incidents** inexplicables provoqués par des Choses-Rats de plus en plus en colère ;
- **Parvenir à parlementer avec les créatures** afin de trouver un *modus vivendi* permettant de satisfaire les deux parties.

Ambiance

Dans un bâtiment au passé suranné, mais que son propriétaire a le désir de faire renaître et de moderniser, les investigateurs, au son parfois irréel d'anciens airs d'opéra surgis du passé, devront se méfier de tout, des outils des ouvriers laissés sur place jusqu'à la nourriture apportée pour casser la croûte.

Entre fantômes inventés et créatures du Mythe bien réelles, il leur faudra démêler le vrai du faux, puis se confronter au problème pour le résoudre.

Les enregistrements de l'opéra *Aïda* de Verdi ne manquant pas, nous suggérons au gardien de préparer avant l'aventure un ou deux airs féminins tirés de cette œuvre afin d'illustrer de manière sonore la supercherie organisée par Raymond Barton dans le théâtre.

Note : Nous avons inséré entre crochets, pour les localisations principales, les renvois qui nous semblaient utiles vers les numéros du supplément consacré à Kingsport, *Cité des brumes* pour L'Appel de Cthulhu. Celui-ci n'a pas encore été réédité par les Éditions Sans Détour (pas plus d'ailleurs que par Chaosium en VO), et c'est donc sur l'édition Descartes (1992) que nous nous sommes basés, encore trouvable aujourd'hui d'occasion.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Durée estimée	5
Époque	années 1920

Introduction

De nombreux secrets très anciens rampent sous la ville enveloppée de brume de Kingsport. Certains attendent tranquillement, tandis que d'autres effleurent dangereusement la surface de sombres secrets qui peuvent être réveillés. Les récentes ré-novations du Théâtre Florentina, un établissement délabré, ont peut-être eu ce genre de résultat.

Le promoteur Raymond Barton est actuellement déterminé à reconvertir le Florentina en cinéma, promettant ainsi de faire entrer Kingsport dans l'Âge moderne.

Cependant, il semble que ses travaux de rénovation aient eu un effet perturbateur. Des événements inexpliqués ont affecté les projets de construction, interrompant leur progression et forçant Raymond Barton à prendre des mesures peu orthodoxes afin de protéger sa personne et son investissement.

Les liens établis avec le suicide de l'épouse de l'ancien propriétaire du théâtre et des incidents laissant entendre que des manifestations surnaturelles s'y déroulent, telles que l'apparition de chants mystérieux, d'étranges parfums, et la survenue d'accidents plutôt dangereux, ont amené ouvriers, résidents et investisseurs à faire actuellement une pause, tout en s'interrogeant sur la possible présence de fantômes au Florentina.

Tout cela compromet pour le moment le projet de Barton.

Peut-être Kingsport n'est-elle pas prête pour la modernité, ou peut-être le progrès ne sera-t-il atteint qu'une fois après avoir affronté certaines des choses qui attendent dans les sous-sols de la ville ?

Informations pour le gardien

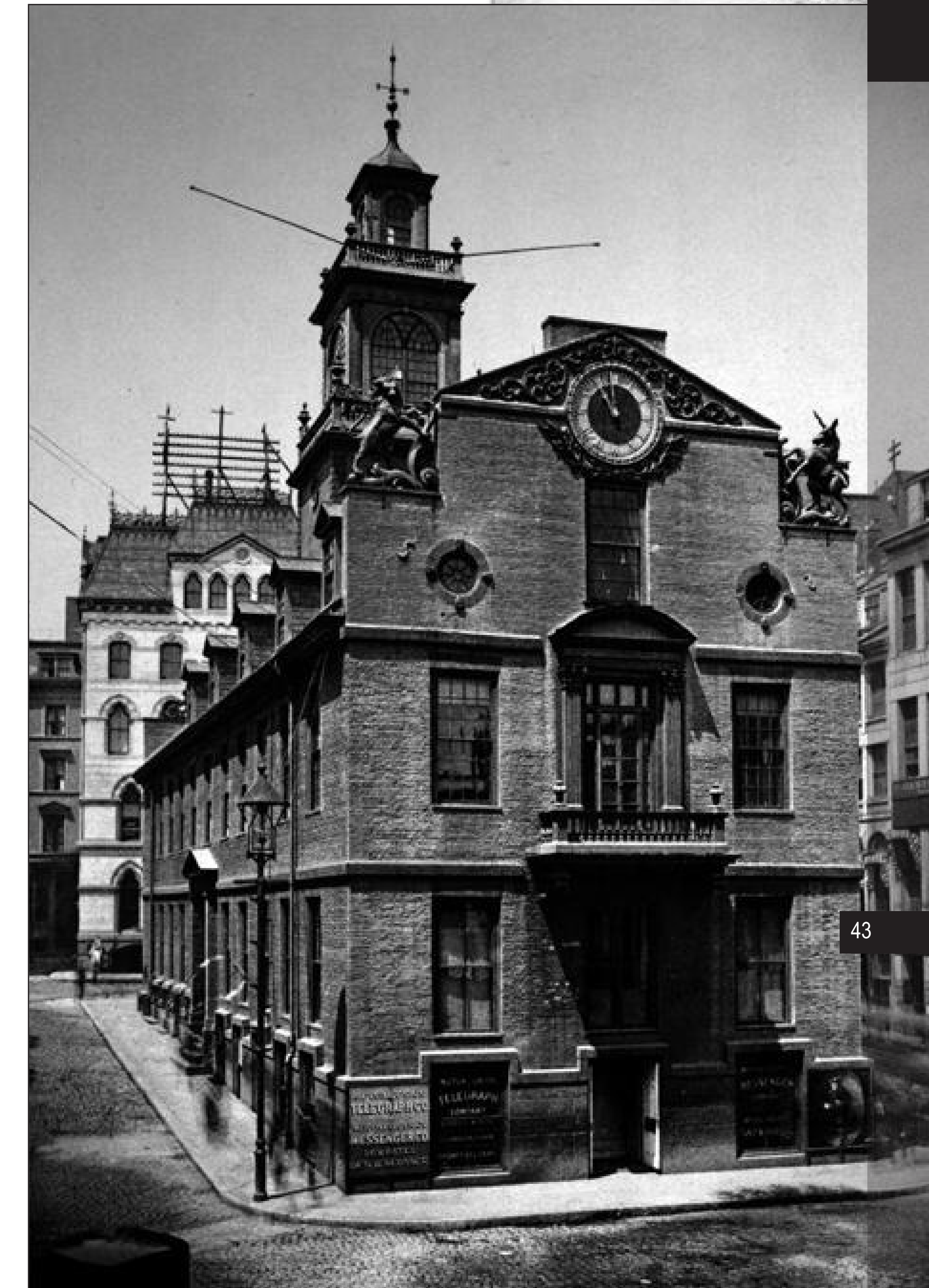
Aucun fantôme ne hante vraiment le Théâtre Florentina ; il s'agit d'une supercherie de Raymond Barton, qui fait tout pour répandre la rumeur selon laquelle le fantôme de Lucille Frye, l'épouse du premier propriétaire du théâtre, est revenue hanter les lieux. Barton a fabriqué de toutes pièces les soi-disant phénomènes surnaturels dans le but de dissimuler sa mauvaise gestion du projet et le détournement de l'argent des investisseurs. Il a réussi à placer des articles dans le journal local et truqué plusieurs manifestations de « fantômes » pour développer son arnaque.

Il se déroule pourtant dans le théâtre des événements étranges bien réels que Barton ne parvient pas à s'expliquer. Tout ce qu'il sait, c'est que, quelle que soit leur dangerosité, ils alimentent sa supercherie.

Le canular de Barton

Barton est un beau parleur qui passe la majeure partie de son temps à collecter des fonds et à se confondre en excuses pour ses échecs. Les travaux sur le Florentina sont dangereusement en retard et cette histoire de fantôme vise à camoufler ses erreurs. L'histoire qu'il a inventée est basée sur le vague fait que Lucille Frye, actrice et chanteuse, s'est autrefois suicidée dans le théâtre, et lui permet ainsi de suggérer que son âme troublée est revenue hanter les lieux.

Une fois que Barton aura ferré les investigateurs crédules avec cette histoire, il espère que leur imagination fera le reste. Lorsque les investigateurs se trouveront dans une partie du bâtiment, Barton profitera de l'occasion pour mettre en scène dans une autre partie certains éléments de son canular. Les coûts en Santé Mentale mentionnés restent à la discrétion du gardien.



Musique

Barton possède dans son bureau un grand Victrola à manivelle, ainsi qu'un enregistrement d'*Aïda* qu'il fait jouer dans le conduit d'aération du théâtre. Lorsque c'est le cas, les joueurs doivent effectuer des tests d'*Écouter*. Une réussite signifie qu'ils captent des bribes d'une voix féminine dont le chant résonne étrangement en écho, venant apparemment de nulle part.

Les auditeurs peuvent effectuer un test d'*Intuition* pour réaliser que des instruments accompagnent la voix et parvenir à identifier le morceau comme étant un air extrait d'*Aïda*. Barton tente ce canular une seule fois avec chaque groupe, car il a conscience que la supercherie risquerait d'être révélée si le phonographe venait à être découvert. Les investigateurs qui croient entendre la voix spectrale de Lucille Frye doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D3 points).

Parfum

Barton conserve, caché dans son bureau, un petit stock de parfum bon marché à l'odeur de lilas. Il en verse de petites doses dans le théâtre, la plupart du temps dans la salle et sur la scène. Les investigateurs réussissant un test d'*Intuition* identifieront cette odeur comme étant celle du lilas. Ceux qui croient qu'il s'agit du parfum du fantôme de Lucille Frye doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1 point).

Pannes d'éclairage

Barton peut proposer aux investigateurs de leur fournir des lampes de poche électriques. Les piles sont déjà partiellement usées ; elles faiblissent donc et finissent par s'éteindre après une utilisation d'à peine plus d'une heure. Barton, bien entendu, prétend qu'elles sont neuves.

Si l'électricité du théâtre est rétablie, Barton installera des fusibles insuffisants afin de provoquer une panne de courant aux résultats similaires.

La vérité au sujet du Florentina

Le vrai danger des lieux réside dans les sous-sols du théâtre, dans les tunnels qui abritent des Choses-Rats. Ces créatures vivent sous le bâtiment depuis l'époque coloniale, lorsque l'un de leurs ancêtres servait d'esclave à l'adorateur tristement célèbre Hiram Coyne. Coyne fut autrefois propriétaire d'une maison à l'endroit où se tient maintenant le Florentina.

Lorsqu'il fut chassé de Kingsport en 1722 pour cause de sorcellerie, il demanda à sa Chose-Rat de garder ses laboratoire et bibliothèque secrets situés sous sa maison jusqu'à son retour.

À l'insu de son serviteur, Hiram Coyne mourut néanmoins au cours d'un naufrage et ne revint jamais à Kingsport. Son fils, Talbot, qui méprisait son père et son culte sombre, scella hermétiquement les salles souterraines secrètes et démolit la maison. On construisit ensuite sur les tunnels, qui sombrèrent alors dans l'oubli pendant une très longue période. La Chose-Rat attendit en vain le retour de son maître. Elle engendra des descendants et fit transmettre de génération en génération la mission de protéger les secrets d'Hiram Coyne. Le laboratoire et la bibliothèque sont restés en sécurité sous la surveillance des Choses-Rats pendant des siècles.

Lorsque les hommes de Barton arrivèrent sur place, ils rencontrèrent ce qu'ils pensèrent être une invasion de rats. Ils appelèrent un exterminateur d'Arkham spécialisé dans ces vermines, M. César Orso. Après une première tentative ratée pour éliminer ces animaux nuisibles, Orso se lança dans une version plus agressive afin de traiter le problème une fois pour toutes, et réussit à réduire la population de rats au moyen d'une combinaison de poisons et de pièges, poussant les Choses-Rats à se cacher.

Suite à ce coup dur porté aux rongeurs, Barton et plusieurs ouvriers pénétrèrent dans les tunnels d'où les rats semblaient provenir. Ils y découvrirent le laboratoire et la bibliothèque secrets d'Hiram Coyne.
Ils emmenèrent et détruisirent le matériel de l'adorateur et brûlèrent une grande partie de ses anciennes possessions. Barton et ses ouvriers remarquèrent tout de même plusieurs objets qui semblaient précieux et les emportèrent, notamment ce qui paraissait être un singe momifié, le Journal d'Hiram Coyne, et deux tomes occultes très anciens. La destruction du laboratoire et de la bibliothèque d'Hiram Coyne, ainsi que le vol de ses possessions, ont gravement offensé les Choses-Rats. La momie qui a été volée est en réalité la dépouille de leur ancêtre, « Vieille maman Mayble », considérée comme une relique sacrée par la colonie.

Les Choses-Rats cherchent désespérément à récupérer tous ces objets et à venger la destruction de leur repaire. Elles sont en train de définir la meilleure manière de faire face à cette terrible situation et ont déjà lancé une série d'attaques contre les ouvriers et les occupants du théâtre afin de les chasser des lieux. Elles se sont également risquées dans Kingsport à la recherche de leurs biens dispa-

rus. Même si elles n'aident pas Barton de manière délibérée dans sa supercherie, ces activités des Choses-Rats peuvent être confondues avec des preuves confirmant que l'endroit est bien hanté. Et, pente savonneuse, alors qu'elles commencent par essayer simplement de chasser les êtres humains, les Choses-Rats mèneront des actions de plus en plus violentes à mesure qu'elles deviendront plus désespérées.

Jouer le scénario

Il s'agit d'un scénario de forme libre. Les investigateurs découvrent le mystère du Théâtre Florentina par l'intermédiaire d'une séance de spiritisme (voir p.46), mais ensuite les événements se déroulent en fonction de leurs actions et des souhaits du gardien. Ce dernier doit se servir des Choses-Rats et de Raymond Barton pour faire avancer le scénario. Si les investigateurs se retrouvent coincés, il doit faire en sorte que Barton obtienne des fonds supplémentaires et reprenne les travaux du théâtre. Si les investigateurs se focalisent sur les malversations du promoteur, le gardien peut faire en sorte que les Choses-Rats tuent une personne innocente ou attirent l'attention sur elles.Résoudre le conflit entre ces deux parties, Raymond Barton et la colonie de Choses-Rats, est le but ultime de cette enquête.

Implication des investigateurs

Barton organise une réception à l'Auberge des Brumes du Rivage [n° 609] où il réside, afin de lever des fonds supplémentaires pour la restauration du théâtre. Si les investigateurs résident dans le coin et possèdent des scores élevés en *Crédit*, Barton les invite. Sinon, ils peuvent assister à cette réception, conviés par l'un des nombreux partenaires financiers du projet. Ce peut être le cas des investigateurs qui veulent montrer leur soutien à la rénovation ou lever tout soupçon sur de possibles malversations, car le travail est arrêté et se trouve très en retard. Ils peuvent également être attirés au théâtre par les rumeurs qui font de cet endroit un lieu hanté.

Si les investigateurs travaillent pour le compte de l'un des investisseurs de Barton, le gardien peut choisir pour ce rôle la riche Victoria Turner, qui a fortement contribué à ce projet, en le voyant d'ailleurs davantage comme une œuvre de bienfaisance que comme un investissement réel. Elle est préoccupée par les retards en cours, car elle a plaisir à faire un tour dans les salles de cinéma lorsqu'elle se rend à New York et à Boston.

Elle peut aussi engager les investigateurs pour qu'ils aillent « jeter un coup d'œil » à la restauration du Théâtre Florentina.

Beaucoup de notables de Kingsport et d'Arkham ont apporté leur contribution aux réparations du théâtre. N'importe lequel d'entre eux peut être utilisé par le gardien à la place de Victoria Turner, à l'exception de Stanley Carter, rédacteur en chef du *Kingsport Chronicle* [n° 502]. Ce dernier craint en effet que l'on révèle au grand jour qu'il a permis à Barton d'utiliser son journal pour faire fuiter les fausses histoires concernant les soi-disant manifestations surnaturelles du théâtre.

Première partie : La soirée de collecte de fonds

La collecte de fonds

Une réception pour investisseurs est organisée à l'Auberge des Brumes du Rivage, un bâtiment de style fédéral situé au milieu des demeures et jardins sacrifiant à l'art topiaire du quartier riche de West Side, à Kingsport. La soirée respire la politesse et l'ennui, surtout pour des investigateurs qui ne sont pas parfaitement immergés dans la vie sociale de Kingsport : on échange des potins, on diffuse des doléances insignifiantes et on fait circuler des rumeurs.



Très peu de conversations portent en réalité sur le théâtre. Quelques bouteilles de vin sont librement accessibles, parfaitement légales en raison de leur année de millésime.

Barton chauffe habilement la salle, accueillant les investisseurs avec force flatteries et démonstrations d'amitié, et cherchant à charmer tous ceux qui pourraient encore apporter leur contribution. Les invités sont constitués d'un mélange assez hétéroclite de familles bien connues et de membres appartenant au groupe d'artistes de Kingsport (n'importe quel PNJ de Kingsport ou d'Arkham peut être présent, au choix du gardien).

Mais la seule vision vraiment inhabituelle de cette soirée est une femme âgée affublée d'un turban orné de bijoux voyants, qui évite la conversation et écarte les curieux d'un geste en expliquant qu'elle « essaye de méditer ».

Pour finir, Barton prononce un bref discours dans lequel il assure ses invités qu'en dépit de l'arrêt récent des travaux, tout va bien et que le projet sera bientôt terminé. Il suggère avec humour qu'il pourrait être terminé encore plus tôt si un capital supplémentaire pouvait être apporté afin de donner une nouvelle impulsion. Barton cède alors la place aux questions, auxquelles il apporte des réponses amusantes et évasives.

Quelqu'un, probablement des investigateurs, finit tout de même par en poser une au sujet du « fantôme ».

Barton répond sur ce sujet à voix basse et d'un ton beaucoup moins jovial. Il admet bien sûr qu'il y a eu quelques incidents inhabituels, mais en même temps qu'il n'a jamais personnellement aperçu le fantôme. Ces rumeurs parlant de manifestations surnaturelles lui ont malheureusement coûté le départ d'un certain nombre d'ouvriers superstitieux, principalement les Italiens et les Portugais. Barton conclut ce moment dédié aux questions avec éloquence et encourage chacun à retourner s'amuser. La réception se disperse peu de temps après.



Après la soirée

Avant leur départ, Barton ou la personne qui les a invités prend les investigateurs à part et les convie à une visite privée du théâtre. Il s'agit d'un événement réservé aux VIP ; seuls quelques donateurs triés sur le volet y sont invités. Barton en tête, des voitures qui attendaient à l'extérieur emportent le groupe dans la nuit noire vers le théâtre.

À l'approche du bâtiment, on ne voit pas grand-chose excepté l'ombre de sa coupole et de ses tours. Barton ouvre la voie et, une lanterne à la main, fait entrer ses invités dans l'établissement. À l'intérieur, l'éclat des cuivres et des velours rouges attire le regard des investigateurs et l'odeur du bois fraîchement coupé emplit l'air. Barton fait avancer le groupe rapidement, ne laissant aucun temps pour une inspection ou un examen quelconques.

Il dirige le groupe vers la scène éclairée par des lanternes disposées autour d'une table. La mystérieuse femme enturbannée rencontrée précédemment lors de la réception est assise au bout, attendant calmement, les paumes ouvertes. Barton la présente comme Madame Rochelle, voyante extralucide venant de Boston, qui a accepté de l'aider à résoudre la question des manifestations surnaturelles. Les personnes présentes se voient demander si elles aimeraient participer à une séance de spiritisme.

Celles qui acceptent sont invitées à s'asseoir et à se tenir la main. Celles qui refusent la proposition sont invitées à s'asseoir en silence dans la salle.

Lorsque tout le monde se tient la main autour de la table, Madame Rochelle explique qu'elle va essayer d'entrer en contact avec l'esprit de Lucille Frye et qu'en cas de réussite, les participants pourront poser au fantôme des questions simples auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non.
La mystique débute une psalmodie lente ; l'air se rafraîchit. Elle demande instamment à son guide spirituel, Chef Potwokak, de parvenir à atteindre le fantôme de Lucille Frye.

Ses paupières battent, son visage se crispe, se détend, puis elle confirme à haute voix qu'elle a établi le contact avec l'esprit.

Les questions préparées peuvent maintenant être posées. Est-ce qu'elle hante le théâtre ? Oui. Est-elle en colère contre les rénovations ? Oui. Rapidement, une odeur de lilas devient de plus en plus perceptible. Les investigateurs crédules perdent 0/1 points de Santé Mentale.

Un couinement provient tout à coup d'en haut, suivi d'un sac de sable qui s'écrase sur la scène et atterrit carrément sur la table, la brisant en morceaux et fendant les lattes du plancher.

Madame Rochelle se met à hurler et rompt le cercle, tandis que les autres personnes autour de la table se lèvent d'un bond, en état de choc, mais indemnes. Les investigateurs examinant le sac de sable découvrent que la corde qui le retenait est vieille, en mauvais état, et présente une rupture au niveau d'un point faible. Barton fait sortir tout le monde à la hâte et la séance de spiritisme se termine de manière abrupte.

Que s'est-il réellement passé ?

Barton s'est arrangé pour que Madame Rochelle organise la séance de spiritisme, en sachant qu'elle est d'une grande crédulité vis-à-vis de tout ce qui touche à l'occulte. En vue de cette séance, il lui a fourni des informations sur Frye, telles qu'il les connaît. Il a placé un seau rempli de neige carbonique au-dessus de la scène (la brise froide) et un peu de parfum à senteur de lilas sur les lanternes.

Toutefois, ce sont les Choses-Rats qui ont rongé la corde tenant le sac de sable. Cet événement non prévu a quelque peu effrayé Barton, qui met rapidement un terme à la soirée. Madame Rochelle retourne à Boston le lendemain.

Les événements survenus au cours de cette séance de spiritisme devraient être suffisants pour inciter les investigateurs à entrer en action. Ils peuvent avancer dans leur enquête avec ou sans l'aide de Barton. Si ce dernier les considère sous un jour favorable, il leur donnera librement accès au théâtre et leur fournira même la clé de la porte avant.

Le promoteur est aimable vis-à-vis de ceux qui contribuent aux efforts de restauration, agissent pour le compte d'un bailleur de fonds, ou peuvent être utiles pour continuer à alimenter sa supercherie. Les investigateurs ne peuvent pénétrer légalement dans le théâtre sans obtenir préalablement la permission explicite de Barton, même si une grande partie des démarches de l'enquête peut être menée en dépit de cela.



Deuxième partie : L'enquête

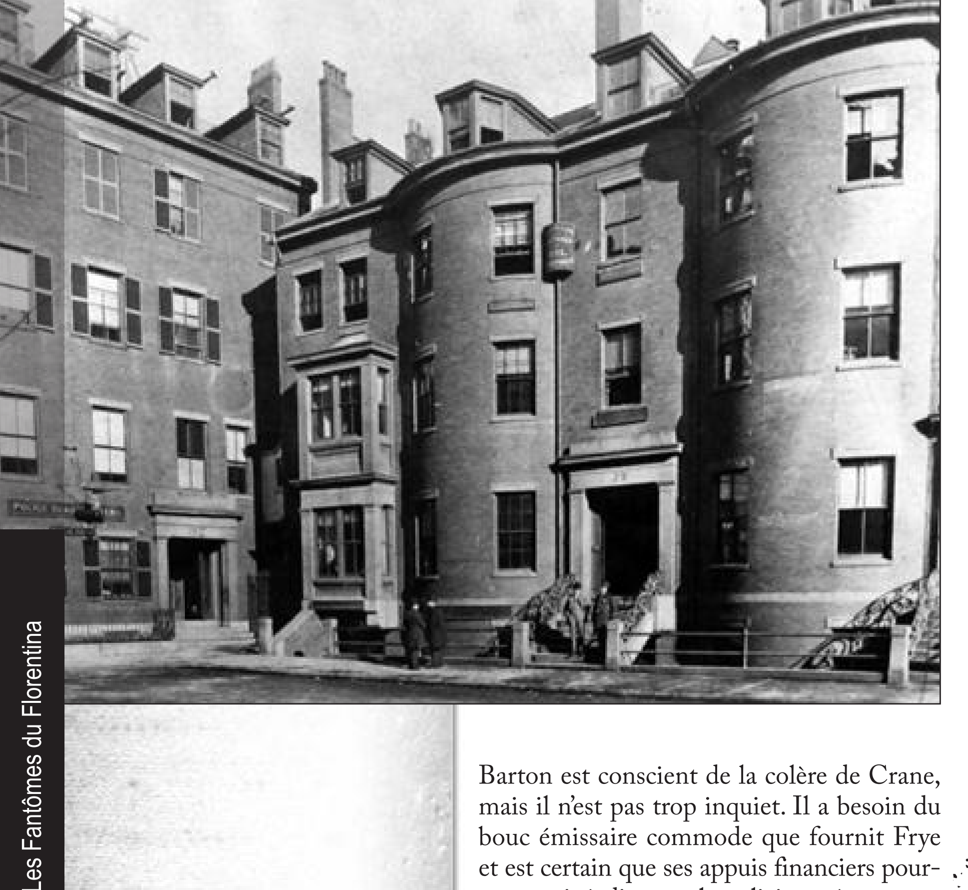
À la suite de l'incident survenu au théâtre, les investigateurs peuvent choisir d'effectuer quelques recherches sur l'établissement et son histoire avant d'y retourner. Plusieurs lieux dignes d'intérêt sont listés ci-dessous, avec les indices et les accroches qui y sont rattachés. Pour plus de détails, le gardien sera peut-être également intéressé à se référer au supplément consacré à *Kingsport* pour *L'Appel de Cthulhu* (voir Note en introduction de ce scénario).

La police de Kingsport

Le commissaire de police Tristam Crane [n° 519] est le neveu de feue Lucille Frye. Il est profondément irrité par les tentatives de Barton de faire porter à sa tante la responsabilité des problèmes que connaît son théâtre. Il a fait savoir à ses agents que Barton était *persona non grata*.

Toute personne proche du promoteur et commettant un délit à Kingsport peut donc s'attendre à un traitement plutôt rude de la part de la police locale, comprenant la détention prolongée, la perte de documents, l'oubli des repas, et la promiscuité de turbulents compagnons de cellule.

Même si Crane est particulièrement contrarié par les calomnies que Barton répand au sujet de sa tante décédée, ce n'est pourtant pas un homme irrationnel. Le gardien devrait permettre aux investigateurs de tenter un test de *Persuasion* lors de leur rencontre avec lui afin de le convaincre de leurs sincérité et intégrité.



Barton est conscient de la colère de Crane, mais il n'est pas trop inquiet. Il a besoin du bouc émissaire commode que fournit Frye et est certain que ses appuis financiers pourront tenir à distance le policier mécontent.

Crane connaît les détails du suicide de sa tante, et surtout le fait qu'elle se soit tuée chez elle et non au théâtre comme les rumeurs l'ont prétendu. S'il estime que les investigateurs sont des personnes raisonnables, il leur révélera cette information.

Le *Kingsport Chronicle*

Le rédacteur en chef du journal [n° 502], Stanley Carter, a beaucoup investi en argent et en temps dans le projet de restauration du théâtre. Il a accepté d'imprimer les articles faisant du théâtre un lieu hanté, des papiers dont le contenu lui a été fourni par Barton lui-même après qu'il ait été convaincu par l'escroc que « toute publicité est une bonne publicité ».

Toutefois, si l'on montre à Carter des preuves évidentes sur les malversations de Barton, il se retourne immédiatement contre le promoteur et contacte très probablement la police.

Un test de *Persuasion* (+20 % si l'investigateur est originaire Kingsport ou journaliste) est nécessaire pour que les investigateurs puissent avoir accès aux archives du *Chronicle*. Là, les investigateurs trouvent de nombreuses mentions sur le Théâtre Florentina durant son apogée, à la fin du XIXe siècle.

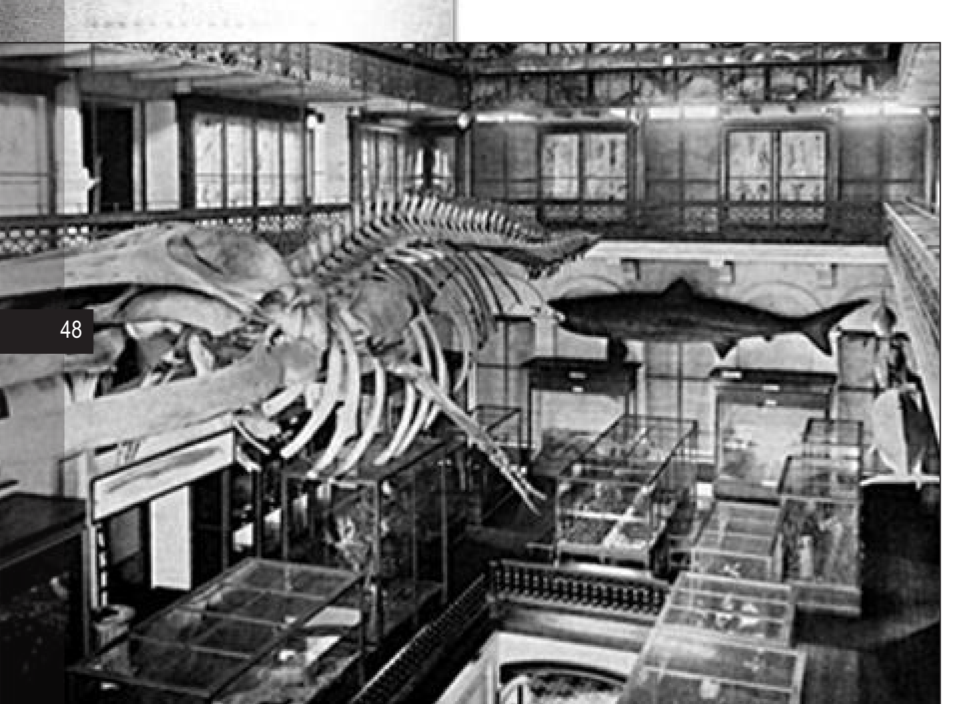
Les investigateurs effectuant ici des recherches peuvent localiser les **Aides de jeu Les Fantômes du Florentina n°1** et **n°2** en réussissant un test de *Bibliothèque*. La nécrologie de Lucille Frye peut également être retrouvée avec un autre test de *Bibliothèque*. On y indique qu'elle est morte « à son domicile », sans décrire la cause de son décès ni faire aucune allusion au Théâtre Florentina.

La Société d'Histoire et Musée de Kingsport

Les investigateurs peuvent débuter leurs recherches par une visite à cet endroit [n° 205]. L'entrée du musée au rez-de-chaussée est gratuite, tandis que l'accès à la bibliothèque et aux autres archives de la société nécessite une adhésion coûtant 15 $. Une grande partie du montant de cette cotisation va actuellement aux réparations rendues nécessaires suite à un incendie survenu récemment dans les étages supérieurs du musée.

La bibliothèque ne prête aucun ouvrage, toutes les recherches doivent donc être effectuées sur place. Une première visite au musée fait gagner aux investigateurs +1D6 points dans la compétence *Sciences humaines : histoire (histoire de Kingsport).* Le conservateur s'appelle M. Matthew Vanhorn et a succédé il y a peu à l'ancien conservateur, le vieux M. Hart.

Les investigateurs cherchant des renseignements au sujet de Talbot Coyne trouveront de nombreuses mentions évoquant un certain « Ermite/Vieil homme/Talbot Coyne » dans la seconde moitié du XVIIIe siècle. Quiconque réussit un test de *Bibliothèque* localise le journal incomplet du révérend HarmonWilcox, pasteur de l'Église Baptiste de Kingsport de 1767 à 1778. On y trouve plusieurs mentions au sujet de Talbot Coyne. La Société d'Histoire possède également une collection complète du *Kingsport Chronicle* permettant aux investigateurs d'effectuer un nouveau test de *Bibliothèque* pour localiser les **Aides de jeu Les Fantômes du Florentina n°1** et **n°2**.



Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°1

UN « FANTÔME » STOPPE LES TRAVAUX DE RÉNOVATION DU THÉÂTRE FLORENTINA

Des outils qui disparaissent et un chant étrange entendu par les ouvriers

ENQUÊTE SUR LES ACTES DE VANDALISME PERPÉTRÉS DANS L'ÉDIFICE

Par Stanley Carter

Les travaux de restauration ont été arrêtés au Théâtre Florentina en raison de la permanence d'événements inexpliqués et inhabituels. La police de Kingsport enquête.
« Nos ouvriers sont trop effrayés pour poursuivre leur travail. Jusqu'à ce que je puisse leur assurer que le bâtiment est sûr, je ne peux pour le moment maintenir suffisamment d'employés sur le site pour continuer les travaux », a déclaré le promoteur Raymond Barton dans une interview donnée aujourd'hui. Il a ajouté avoir fait appel à la police de Kingsport pour résoudre l'affaire.
Le commissaire de police Crane a déclaré : « Nous enquêtons sur les renseignements qui nous ont été communiqués concernant des actes de vandalisme, rien de plus. »
Barton relate plusieurs événements qui ne sont pas entièrement explicables par un banal accident ou le fruit du hasard. « Si l'on met de côté les outils disparus et les petits actes de vandalisme, il reste bien sûr la question du chant. Je ne l'ai jamais entendu moi-même, mais j'ai perçu distinctement l'odeur du lilas. On m'a dit que l'épouse de l'ancien propriétaire, qui s'est pendue autrefois, portait le même parfum. »
Les ouvriers du théâtre confirment l'histoire racontée par M. Barton. « Une nuit, au moment où nous allions arrêter le travail, nous avons tous entendu une voix de femme chanter faiblement. »
Des bruits fantomatiques et des vols étranges ont lieu depuis un certain temps. Des sons bizarres ont été entendus par des passants la nuit, rapporte le facteur Walter Collins, qui vit sur Hawthorne Street, tout près du théâtre. « Chaque jour, je me lève tôt pour aller travailler et, en passant devant le bâtiment, j'ai à plusieurs reprises entendu une femme chanter. »
Il y a depuis longtemps des rumeurs sur des esprits qui hanteraient le célèbre théâtre. Selon le grand mystique Ramun-Set, un magicien qui se produisait fréquemment sur la scène du Florentina au tournant du siècle, la plupart des acteurs étaient au courant de la présence dans cet établissement de locataires invisibles. « Lucille chantait quand la scène était vide, un peu d'opéra, je crois. Parfois, on pouvait également sentir son parfum. Nous plaisantions sur le fait que, quand elle chantait, la nuit suivante, nous avions un mauvais spectacle. »
M. Barton est à la recherche de tout apport susceptible de l'aider à résoudre ce mystère. « Si quelqu'un peut ramener le calme dans ce bâtiment, il aura droit à une récompense de 500 $. Les personnes ou groupes qui peuvent apporter leur aide doivent me contacter à ma chambre à l'Auberge des Brumes du Rivage.
Quelle que soit la vérité sur la question, le *Kingsport Chronicle* espère la résolution rapide de cette situation problématique.

TELLING THE WORLD

Par Stanley Carter

ON S'EST INTÉRESSÉ DERNIÈREMENT à l'histoire du Théâtre Florentina, situé au 78, Hawthorne Street. Dans le cadre de notre série en cours traitant des nombreux bâtiments historiques de Kingsport, nous nous tournons à nouveau vers notre érudit local, Ezra Caldwell, qui a fourni l'essentiel des informations que vous trouverez ci-dessous.
Le Théâtre Florentina fut construit en 1878 par Theodore G. Frye, alors seul promoteur du théâtre de Kingsport, pour remplacer son précédent établissement, le Sea-View (situé sur ce que sont maintenant les Taft Street et Pleasant Street) qui avait brûlé cette même année. Utilisant ses fonds propres, Frye déménagea rapidement pour reconstruire sur le nouvel emplacement.
Le bâtiment lui-même fut érigé d'après « Il Duomo », la grande cathédrale de la ville italienne de Florence, un endroit que Frye avait visité lors d'un voyage en Europe effectué de nombreuses années auparavant. Frye passa commande auprès de Sherman & Wyler, un cabinet d'architectes de Worcester, pour la conception d'un bâtiment qui suivrait ses spécifications ; ils rendirent leur travail au bout d'un peu plus d'un mois.
Le site actuellement occupé par l'établissement appartenait à l'origine à la ferme Cabot, mais dans les années qui précédèrent immédiatement l'érection du théâtre, le terrain avait été transformé en un ensemble de petites maisons privées plutôt insignifiantes. La construction du théâtre débuta à la fin du printemps 1878 et s'acheva à l'automne de la même année. Les travaux furent réalisés par la société Court Construction de Boston (ce qui, à l'époque, était assez inhabituel). L'emploi d'ouvriers venant de l'extérieur, même si son principe, localement impopulaire, devint la source de commérages sans fin à Kingsport, fut néanmoins clairement une nécessité en raison des compétences exigées pour bâtir un tel édifice, qui n'étaient malheureusement à cette époque pas disponibles dans les environs immédiats.

Le dôme, élément le plus remarquable de l'édifice, s'élève quatre étages au-dessus de la rue et est constitué d'un assemblage de bois massif et de pierre surmonté de tuiles en terre cuite. Le sommet de la coupole (qui, au dire de tous, a besoin de sérieuses réparations) est fait de plâtre renforcé de fil de fer.
Le théâtre lui-même a connu un grand succès pendant plus d'une décennie, mais il fut vendu en 1895 à cause de la mauvaise gestion financière de son directeur et de la douleur morale causée par le décès de son épouse bien-aimée, Lucille, en 1890. Plusieurs propriétaires, à chaque fois sur de courtes durées, ont tenté de relancer l'affaire, mais malgré leurs efforts divers et variés, le Florentina ferma ses portes en 1906, après des années d'une fréquentation déclinante.

Notre journal espère qu'un bâtiment historique d'une si grande beauté à l'origine pourra être restauré et retrouvera son lustre d'antan, afin que les futurs citoyens de Kingsport puissent à nouveau profiter de la magnifique réalisation de M. Frye. Il me fait chaud au cœur de savoir que M. Barton a commencé à organiser une collecte de fonds pour ce faire, et j'espère que d'autres me rejoindront dans cette aide pour financer un tel effort, dont la valeur n'est absolument plus à démontrer.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°2

L'Église congréganiste de Kingsport

Les investigateurs peuvent souhaiter se rendre à l'Église congréganiste de Kingsport en pensant qu'il s'agit de l'endroit où furent arrêtés Sarah Blaine et d'autres adorateurs en 1722. Ce n'est malheureusement pas le cas.

L'Église congréganiste d'autrefois, située sur Central Hill, fut fermée durant plusieurs semaines après ces arrestations, tandis que des tunnels étaient scellés hermétiquement et que les citoyens de la ville faisaient leur possible pour éliminer tout matériel « satanique ». L'église ne s'en remit jamais et fut par la suite abandonnée. En 1888, le bâtiment fut presque entièrement détruit par une tempête étrange et plus tard démoli en 1910. Aujourd'hui, c'est le Congregational Hospital [n° 301] qui occupe le site.

L'actuelle Église congréganiste de Kingsport se trouve dans le quartier de West Side, au 107 Tuttle Street [n° 605]. Il s'agit d'un édifice impressionnant ayant ouvert ses portes en 1856. Le révérend Noah Ashton, un homme amical et informé qui est parfaitement conscient de la sombre réputation de l'ancienne église, est à sa tête. Il expliquera en s'excusant auprès de ceux qui le lui demandent que toutes les archives antérieures à 1722 (l'attaque par le maire Hall et le Révérend Phillips d'Arkham) manquent.

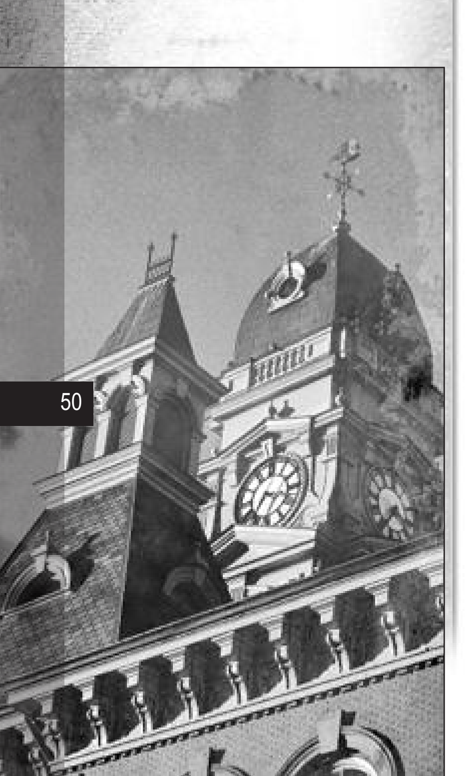
La mairie/Talbot Hall

Les investigateurs curieux au sujet de l'histoire du terrain sur lequel est bâti l'établissement devront consulter les archives au bureau de la secrétaire municipale à la mairie de Kingsport [n° 520]. Les investigateurs peuvent également obtenir un plan de l'Opéra Florentina (comme on l'appelait alors) qui leur montrera la disposition du plan primitif de la structure (sans aucune mention des tunnels qui passent dessous ni bien sûr sur la manière d'y accéder).

Madame Drake, la secrétaire de mairie, propose spontanément son aide et sera effectivement d'un grand secours pour trouver les documents auprès des investigateurs réussissant un test de *Persuasion* ou de *Crédit*.

D'autres documents peuvent aussi être consultés sur Lucille et Théodore Frye (voir encadré p.54).

Retrouver la liste complète des propriétaires du terrain que le théâtre Florentina occupe aujourd'hui nécessite de réussir un test de *Bibliothèque*. Madame Drake peut également effectuer le travail pour les investigateurs s'ils parviennent à mobiliser son aide.



Anciens propriétaires du 78 Hawthorne Street :
- Raymond Barton, 1927 jusqu'à aujourd'hui
- Diverses banques, 1895-1927
- Theodore G. Frye, 1878-1895
- Amos Spencer, 1823-1878
- Osée Cabot, 1769-1823
- Talbot Coyne, 1722-1769
- Hiram Coyne, 1693-1722
- Temperance Fisher, 1673-1692
- Joshibiah Fisher, 1640-1673

Osée Cabot et Amos Spencer étaient de riches propriétaires fonciers, ancêtres de Kirby Spencer, aujourd'hui propriétaire d'une usine de colle. À l'époque, le terrain était occupé par une ferme en activité, qui fut lentement divisée en parcelles plus petites au fur et à mesure que Kingsport se développait. Les deux familles ont une histoire longue et respectée, y compris un service militaire remarqué durant les deux guerres, d'Indépendance et de Sécession. Aucune information ne peut être retrouvée sur la famille Fisher, les premiers propriétaires du terrain.

Si les investigateurs poursuivent leurs recherches, ils peuvent également trouver à la mairie de plus amples informations au sujet de l'Église congréganiste. Un test de *Bibliothèque* réussi octroie aux investigateurs l'**Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°3**, un papier du tribunal provenant du dossier du procès de Sarah Blaine.

Les investigateurs souhaitant effectuer des recherches plus approfondies au sujet de Talbot ou d'Hiram Coyne peuvent consulter les archives de la ville. Avec un test réussi de *Bibliothèque* (mais un malus de -10 %), ils peuvent repérer le testament de Talbot Coyne (voir **Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°4**). Madame Drake peut également retrouver ce document en 1D3+2 heures.

Le malus et le long temps de recherche mentionnés précédemment sont dus au mauvais état des archives datant de cette période. La secrétaire ne permettra pas que le document soit emporté du bureau, mais peut en produire une copie dactylographiée pour la modique somme de 1 $.

La bibliothèque de Kingsport

Les bibliothèques publiques de Kingsport [n° 517] et d'Arkham peuvent se révéler utiles aux investigateurs. Elles possèdent une collection complète du *Kingsport Chronicle*, qui leur permettra d'obtenir les **Aides de jeu Les Fantômes du Florentina n°1** et **n°2**, (ainsi que **n°8** et **n°9** une fois que ces événements se seront produits) en réussissant

Hall, le Maire, affirma que Sarah Blaine se trouvait dans le groupe de ceux qui avaient été capturés à l'Église congréganiste avec l'aide du célèbre chasseur de sorcières, le Rév. Ward Phillips d'Arkham. Cette nuit-là, des signes terribles et nombreux furent aperçus dans le ciel et des bruits éclatèrent des profondeurs de la terre, provoquant une grande panique dans la ville.

Johannes Casper, qui avait lui-même, après avoir été soumis à la question par le révérend Phillips, confessé être un sorcier et avoir pris part aux rites maléfiques susmentionnés, prétendit être désormais tourmenté par Blaine. Il affirma que Sarah Blaine avait assisté à de nombreuses rencontres de sorcières et participé à des rites diaboliques. Le jeune Talbot Coyne témoigna du fait que Sarah Blaine avait eu beaucoup de contacts avec son père Hiram. Après que sa mère Bridget fût tombée malade, Coyne et Blaine se rencontraient la nuit, apportant parfois des livres et étant souvent rejoints par d'autres, dont de nombreuses personnes dont les cas ont déjà été entendus par ce tribunal.

Le jeune Maître Coyne déclara également qu'il avait vu au chevet de sa mère une créature noire sauter par la fenêtre et se tenir devant lui. Son corps était celui d'un singe, ses pieds ceux d'un corbeau et son visage celui d'un homme. Elle lui dit : « Je suis envoyé vers vous par Madame Blaine pour aider à soigner votre pauvre mère malade ». M. Coyne attaqua la créature, mais la manqua et elle s'enfuit. Sa mère mourut peu de temps après, en dépit de toutes les attentions prodiguées par un médecin. La sentence du juge Hoag fut de confier Sarah Blaine à la garde du révérend Ward Phillips, qui souhaitait l'interroger davantage. La sorcière, ayant avoué, fut enchaînée et emmenée avec le révérend à Arkham, où il espérait lui soutirer davantage d'informations sur ses pratiques sataniques.

Enregistré ici, le quatrième jour de Janvier, dans l'année de Notre Seigneur, mil sept cent vingt-trois.
2903.5 KHS

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°3

1767 COY
Au nom de Dieu, amen.
Moi, Talbot Coyne, à Kingsport, province de la baie du Massachusetts, me souvenant de ma nature mortelle et ne connaissant pas le jour ni l'heure où je passerai de vie à trépas, sain de corps et d'esprit, établit et ordonne que ceci contient mes dernières volontés et mon testament, fait ce vingt-quatrième jour de décembre de l'année de Notre-Seigneur mil sept cent soixante-sept. Tout d'abord, je donne mon âme à Dieu. Mon corps doit être brûlé et ses cendres dispersées dans les eaux de la baie de Kingsport. Je ne serai enterré ni sur un terrain ni sur une parcelle de terre, et ma dépouille ne doit être remise à personne se prétendant être de ma famille. De telles personnes doivent être signalées à l'agent de police de la ville comme une violation des anciens édits du maire Hall et ne peuvent être jugées dignes de confiance. Il ne faudra la présence d'aucun représentant de mon père, ni autoriser ceux qui prétendent être à son service à voir mon corps ou à pénétrer dans ma demeure. Comme pour tout le reste, je donne et je dispose de ma succession de la manière suivante.

Article : Je donne et lègue mon terrain situé au sud-est de Central Hill, y compris ma maison et tout ce qu'elle contient hormis ce qui est précisé ci-dessous, à l'Église baptiste de Kingsport, à son pasteur et à ses diacres, pour en faire ce que bon leur semble. Si ladite Église choisit de ne pas utiliser cette maison comme un lieu de culte sacré, elle devra la démolir, des fondations jusqu'aux pignons, de sorte que les actes mauvais qui y furent autrefois pratiqués n'y demeurent pas.

Article : Les papiers trouvés sur ma propriété, y compris tous les livres et autres écrits, à l'exception de ma Bible personnelle, doivent être brûlés et leurs cendres dispersées par le vent. Nul ne doit tolérer qu'on en examine le contenu. Si quelqu'un émet des prétentions à leur sujet, évoquant un titre ou sa naissance, on doit lui en refuser et lui en dénier la moindre petite parcelle.
Article : Enfin, j'institue, déclare et nomme le pasteur de l'Église baptiste de Kingsport comme mon exécuteur testamentaire et je révoque et annule absolument par le présent document tout autre testament précédemment rédigé ou décrété ici et à n'importe quel moment antérieur, et je ratifie et confirme aussi par le présent document et déclare que cet acte notarié est mon dernier testament en foi de quoi j'ai apposé ma signature et sceau le jour et l'année mentionnés précédemment.
Talbot Coyne

Signé, scellé et décrété par Talbot Coyne pour être son dernier testament devant nous qui avons signé en tant que témoins en présence de Dieu
Révérend Matthew Parker
Enoch Hall - Nathan Bailey

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°4

un test de *Bibliothèque*. Avec un deuxième test de *Bibliothèque,* les investigateurs peuvent également découvrir dans ces deux lieux l'histoire tragique de Lucille et de Théodore Frye (voir encadré p.54).

Les investigateurs à la recherche d'histoires d'apparitions à Kingsport découvrent le livre pour enfants *Les Histoires de fantômes du Massachusetts* contenant une douzaine d'histoires de fantômes liées à la région, dont aucune ne mentionne le Théâtre Florentina. Les investigateurs réussissant un test de *Sciences occultes* réaliseront que ces histoires appartiennent aux traditions communément partagées de la Nouvelle Angleterre.

Les investigateurs effectuant des recherches sur les procès en sorcellerie de Kingsport, la famille Coyne, ou les familiers des sorciers trouveront, en réussissant un test de *Bibliothèque,* le livre *Les Sorciers de l'ancien Massachusetts*, un ouvrage datant de 1919 écrit par l'historien Marshall Conklin. Les investigateurs cherchant des renseignements sur les procès ou la famille Coyne découvrent dans ce livre l'**Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°5**, tandis que ceux à la recherche de plus amples détails sur les familiers des sorciers obtiennent, de la même source, l'**Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°6.**

La Bibliothèque Orne, Université Miskatonic (Arkham)

Les investigateurs peuvent chercher à en savoir plus au sujet du révérend Ward Phillips d'Arkham et du sort ultime de Sarah Blaine. Ceux qui réussissent un test de *Connaissance* se souviennent que le révérend fut l'un des fondateurs du Miskatonic College, maintenant Université Miskatonic, à Arkham.

Les investigateurs réussissant un test de *Sciences occultes* ou de *Mythe de Cthulhu* le connaissent également comme l'auteur des *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, un catalogue traitant de sorcellerie, des esprits, des rencontres démoniaques, des chamans autochtones et des signes occultes dans la colonie de la baie du Massachusetts, avec une attention particulière donnée aux événements survenus dans la Vallée du Miskatonic.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°5

94 *Les Sorciers du vieux Massachusetts*

D'un sentiment de culpabilité, leurs descendants murmurent aujourd'hui que le fantôme de la pauvre femme hante l'endroit, revenant sur les lieux de son assassinat chaque veille de la Toussaint, pour marquer le crime.

Au milieu du XVIIIe siècle, les bonnes gens d'Arkham avaient des raisons d'infliger une sorte de justice expéditive aux personnes accusées de sorcellerie. Sermon Bishop, un citoyen particulièrement âgé et l'un des plus anciens citoyens d'Arkham, fut traîné au beau milieu de la nuit et noyé dans le froid Miskatonic un jour de 1752. Son crime ? Vivre depuis plus d'un siècle ! Un pont qui s'écroule portant son nom marque l'endroit où cet homme ayant malheureusement vécu trop longtemps fut condamné par ses concitoyens Arkhamites.

Contrairement à Salem, où la chasse aux sorcières ne dura qu'une seule saison, les habitants de Kingsport, ce village des brumes situé à l'embouchure du fleuve Miskatonic, a été deux fois victime d'une telle hystérie. La première se déroula en 1692, lorsque la ville rejoignit d'autres communautés de la région dans l'arrestation de ses propres citoyens pour des accusations de sorcellerie. Plus d'une douzaine d'entre eux, hommes et femmes, issus de toutes les strates de la société, furent mis à mort par une populace enflammée. Les personnes exécutées furent pendues à la potence installée à l'ouest de la ville, où un mémorial dédié à ces malheureux se dresse à ce jour.

Une deuxième série d'arrestations eut lieu en 1722, lorsque des dizaines de personnes, dont le pasteur congréganiste, furent accusées de piller les tombes et de pratiquer la magie noire. La période étant plus avenante, si ce n'est plus sage, les sanctions consistèrent cette fois-ci en des amendes ou bien à l'exil. Bien qu'aucune exécution n'ait été alors organisée, beaucoup vécurent désormais sous une chape de suspicion. La stigmatisation était d'ailleurs telle qu'un nouveau cimetière fut construit afin que l'on puisse éviter ces âmes maudites jusque dans la mort.

Le long des côtes rocheuses de Cape Ann se trouvait une ville habitée entièrement par des sorcières – appelée Dogtown – localisée entre Gloucester et Rockport. Ces terres, impropres à l'agriculture et, partant, alors abandonnées, avaient été cédées aux flibustiers et proscrits de tous bords, y compris, paraît-il, aux pratiquants des arts sombres, au premier rang desquels se trouvait Thomasine « Tammy » Younger.

Une diseuse de bonne aventure que l'on disait capable de jeter le mauvais œil et peut-être mieux connue pour son aptitude à lancer des malédictions. On disait alors que la plupart des sorcières lançaient des malédictions sur leurs ennemis et celles de Mademoiselle Younger étaient des plus traditionnelles. Peu de charretiers passant devant sa hutte délabrée située le long de la route de Dogtown pouvaient échapper à ses cris qu'elle lançait dans leur direction d'une manière plus que salée. On raconte également qu'elle a tellement effrayé […]

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°6

158 *Les Familiers des sorciers*

D'autres transformations étaient de nature plus terre à terre et ressemblaient parfois aux pouvoirs magiques souvent attribués à cet autre ennemi du colon puritain : l'Indien. On disait les sorciers capables de demeurer invisibles, même bien en vue, et de marcher dans la forêt sans déranger même une brindille. La dénommée Sorcière des Cèdres, que l'on disait vivre dans les marais situés près de Wenham, était soi-disant capable de revêtir la forme d'un cerf (et parfois même d'un daim aux bois majestueux !), bien que la plupart des premiers récits à son sujet disaient simplement qu'elle marchait aussi silencieusement qu'un cerf et non pas, comme nous l'imaginons aujourd'hui, qu'elle se transformait au moyen de quelque enchantement.

On pensait également que les sorciers avaient un contact privilégié avec les esprits, diaboliques ou spectraux. On disait souvent qu'ils fréquentaient assidûment les cimetières, non seulement pour trouver des composants destinés à confectionner leurs potions, mais également pour appeler les esprits qui y résident. Cela explique sans doute d'ailleurs pourquoi l'on dit souvent qu'un très grand nombre des fantômes de sorciers hantent les lieux solitaires. Une sorcière, appelée Old Nan, qui vivait sur les pentes du Mont Wachusett, parlait dit-on aux fantômes à l'aide d'une ancienne lampe en étain et appelait les engoulevents flamboyants que l'on disait décrire, certaines nuits, des cercles au sommet de la montagne.

Les chats noirs, les crapauds, les oiseaux et même les serpents avaient la réputation de pouvoir faire office de familiers (ou, comme on disait alors, d'esprits familiers) auprès d'un grand nombre de sorciers du Massachusetts. L'une de ces créatures les plus notables était un rat brun, nommé paraît-il Jenkins, dont la maîtresse était la célèbre sorcière d'Arkham, Keziah Mason. On disait Mason en mesure d'envoyer son esprit dans l'enveloppe charnelle de ce rat, tandis que d'autres histoires affirment que le rat était un cadeau de Satan pour la dévotion dont Mason faisait preuve envers lui. Le Révérend Ward Phillips d'Arkham mentionne une semblable créature appartenant à une sorcière moins connue appelée Sarah Blaine, et la décrit comme un gros rat possédant la tête d'un homme et doué de parole.

Le plus souvent cependant, les familiers prenaient la forme d'un chat noir, une réalité à l'origine d'une grande part de la superstition entourant ces félins d'ébène, y compris jusqu'à ce jour. Combien d'entre nous ont été mis en garde contre le fait de voir un chat noir croiser notre chemin ou ces félins accusés d'absorber la respiration des enfants dans leur lit ? Les chats ont longtemps été associés aux esprits et à la magie, dans l'Ancien Monde comme dans le Nouveau, et de l'empire Égyptien jusqu'à notre époque moderne.

Le sorcier, pensait-on, pouvait observer à travers les yeux de leur compagnon félin, ce qui leur permettait de voir la nuit. Ils servaient également, dit-on, de sentinelles lors de leurs messes noires.

Les oiseaux étaient aussi souvent les compagnons des sorciers. La plupart du temps, il s'agissait de corbeaux et de corneilles – les sorciers semblent favoriser le noir pour les ani- […]

Ses documents personnels sont toujours conservés à la Bibliothèque Orne de l'université [n° A620].

Les étudiants ou enseignants dans le supérieur, les personnes possédant des diplômes universitaires (40 % ou plus dans une compétence académique), ou celles dont le statut social est convenable (40 % ou plus dans la compétence *Crédit*), ont accès à la bibliothèque. Les papiers de Phillips sont conservés dans la salle des livres et documents rares, au deuxième étage. Il faut 1D4+5 heures pour faire le tri dans ces documents et un test réussi de *Langues : anglais* avant qu'une information utile puisse être découverte.

Les investigateurs à la recherche de documents liés à la sorcière Sarah Blaine et/ou à son rongeur familier doivent réussir un test de *Bibliothèque* pour localiser le compte rendu détaillé du Révérend Phillips sur ses rapports avec elle (**Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°7**). Blaine, veuve originaire de Ross's Corner, fut interrogée et torturée par Phillips avant de livrer une confession complète de ses activités « sataniques ». Dans sa déclaration se trouve une description précise de la façon dont elle invoqua son familier Chose-Rat, qu'elle appelait « Anderson ».

Lire dans son intégralité le document de la confession de Sarah Blaine permet aux investigateurs de gagner un bonus de +1 % à leur score de Mythe de Cthulhu. Ils trouvent également son explication sur « L'Invocation d'Anderson », qui donne aux investigateurs les informations nécessaires pour tenter eux-mêmes un tel rituel (voir encadré « Contacter une Chose-Rat », p.56).

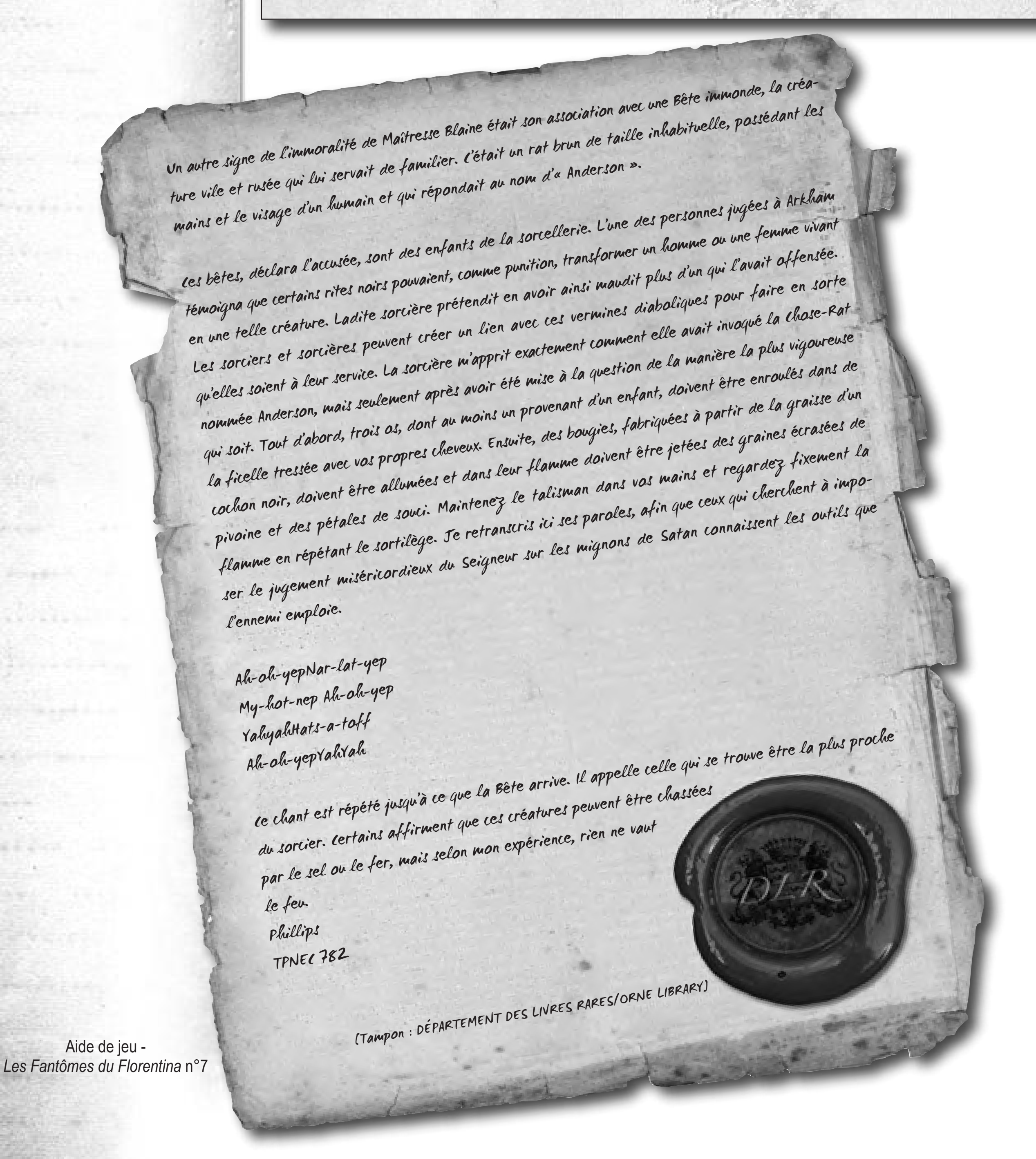
Le gardien doit se sentir libre d'inclure parmi les nombreux documents du révérend Phillips n'importe quelle autre information, et jusqu'à des sorts.

L'histoire de Lucille et Théodore Frye

Avant de venir s'installer à Kingsport, Théodore Frye était un acteur et organisateur de théâtre au succès mitigé à New York et à Boston. Lucille Frye était actrice, beaucoup plus jeune que son mari, et sujette en permanence à des accès soudains de mélancolie. En dépit de cela, ils vivaient heureux, jouant ensemble dans diverses productions.

Théodore devint ensuite propriétaire et exploitant du Théâtre Florentina, élisant domicile au 401, Main Street (aujourd'hui l'emplacement du Lady Quinn's [n° 511], un magasin de vêtements pour femmes). Quelque chose changea chez Lucille après son arrivée à Kingsport, sa dépression s'aggrava lentement jusqu'à atteindre des profondeurs terrifiantes. Théodore essaya doucement d'obtenir de l'aide pour sa femme et commença à effectuer les démarches destinées à la faire interner. Malheureusement, le temps jouait contre lui et Lucille se pendit le 14 avril 1890 ; sa dépression et sa maladie mentale avaient fini par l'emporter.

La mort de Lucille hanta Théodore, qui se reprocha ne pas avoir fait suffisamment pour arrêter le glissement progressif de sa femme vers la folie. Il négligea ses affaires, avant de fuir la ville en 1895, profondément endetté. Théodore Frye fut fortement soupçonné d'être responsable de la mort de sa femme. Les nécrologies indiquent qu'il est mort sans ressources à Chicago, à l'âge de 64 ans, en 1903.



Un autre signe de l'immoralité de Maîtresse Blaine était son association avec une Bête immonde, la créature vile et rusée qui lui servait de familier. C'était un rat brun de taille inhabituelle, possédant les mains et le visage d'un humain et qui répondait au nom d'« Anderson ».

Ces bêtes, déclara l'accusée, sont des enfants de la sorcellerie. L'une des personnes jugées à Arkham témoigna que certains rites noirs pouvaient, comme punition, transformer un homme ou une femme vivant en une telle créature. Ladite sorcière prétendit en avoir ainsi maudit plus d'un qui l'avait offensée. Les sorciers et sorcières peuvent créer un lien avec ces vermines diaboliques pour faire en sorte qu'elles soient à leur service. La sorcière m'apprit exactement comment elle avait invoqué la Chose-Rat nommée Anderson, mais seulement après avoir été mise à la question de la manière la plus vigoureuse qui soit. Tout d'abord, trois os, dont au moins un provenant d'un enfant, doivent être enroulés dans de la ficelle tressée avec vos propres cheveux. Ensuite, des bougies, fabriquées à partir de la graisse d'un cochon noir, doivent être allumées et dans leur flamme doivent être jetées des graines écrasées de pivoine et des pétales de souci. Maintenez le talisman dans vos mains et regardez fixement la flamme en répétant le sortilège. Je retranscris ici ses paroles, afin que ceux qui cherchent à imposer le jugement miséricordieux du Seigneur sur les mignons de Satan connaissent les outils que l'ennemi emploie.

Ah-oh-yepNar-lat-yep
My-hot-nep Ah-oh-yep
YahyahHats-a-toff
Ah-oh-yepYahYah

Ce chant est répété jusqu'à ce que la Bête arrive. Il appelle celle qui se trouve être la plus proche du sorcier. Certains affirment que ces créatures peuvent être chassées par le sel ou le fer, mais selon mon expérience, rien ne vaut le feu.

Phillips

TPNEC 782

(Tampon : DÉPARTEMENT DES LIVRES RARES/ORNE LIBRARY)

Aide de jeu - *Les Fantômes du Florentina* n°7

Contacter une Chose-Rat

On peut trouver ce sort soit dans « L'Invocation d'Anderson », soit dans le Journal d'Hiram Coyne. Les investigateurs essayant de recréer ce sort de contact doivent tenter à la fois un test d'*Intuition* et un autre de *Sciences occultes*. Si les deux tests sont réussis, l'investigateur a une compréhension suffisante du processus pour pouvoir lancer le sort *Contacter une Chose-Rat*.

Les investigateurs essayant de lancer cette incantation ne devraient pas avoir beaucoup de peine pour y parvenir, car c'est un sortilège relativement simple. Le gardien devrait déterminer quels tests, le cas échéant, sont nécessaires pour lancer le sort avec succès. Lancer *Contacter une Chose-Rat* coûte 2 Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le rayon du sort est d'1,5 km, mais peut être augmenté de 750 m pour chaque Point de Magie supplémentaire dépensé lors du lancement. Si plusieurs personnes jettent le sort dans la même zone, le POU des lanceurs s'affrontent sur la Table de Résistance et les Choses-Rats viennent vers le vainqueur.

Comme personne n'a plus lancé ce sort à Kingsport depuis des siècles, les Choses-Rats seront particulièrement troublées. Elles auront l'espoir que leur maître, Hiram Coyne, est enfin de retour. Ce sont des créatures intelligentes et prudentes, à l'affût de n'importe quel piège qui pourrait leur être tendu. En cas de doute sur les intentions du lanceur, les Choses-Rats peuvent amener avec elles comme protection quelques nuées de rats. La Chose-Rat la plus susceptible de répondre à cet appel sera Hamlet, le plus jeune mâle de la colonie et fils du chef des Choses-Rats, Lear. Sa réaction sera en accord avec les notes de rencontre Parlementer p.68.

Les anciens ouvriers du Florentina

Bien que Barton prétende ne pas être en mesure de se mettre en rapport avec ses anciens employés, beaucoup sont des gens du coin et il est en fait très simple de les localiser. Leurs noms et leurs adresses peuvent de plus être trouvés dans les papiers de Barton au théâtre. Enfin, les investisseurs de Barton savent que la plupart des employés étaient des immigrés Italiens et Portugais de la région.

Les investigateurs peuvent chercher ces personnes dans l'une ou l'autre des deux églises catholiques de Kingsport, qui tendent à être des plaques tournantes pour ces communautés immigrées. Notre-Dame de Fatima [n° 703] est essentiellement fréquentée par les résidents portugais, tandis que l'Église Saint-François [n° 711] l'est par la communauté italienne. Les investigateurs qui demandent avec courtoisie les renseignements qu'ils souhaitent et réussissent un test de *Persuasion* (les investigateurs catholiques reçoivent un bonus de +20 %) apprennent les noms de 2-5 (1D4+1) anciens ouvriers du théâtre. Ces derniers peuvent porter à la connaissance des investigateurs les informations suivantes :

- La paye (toujours en liquide) arrivait très souvent en retard.
- Le théâtre était dans un état convenable, mais le sous-sol était sale, rempli d'immondices, et grouillait de rats. Un exterminateur de rats d'Arkham, César Orso, fut appelé à la rescousse pour débarrasser le théâtre de cette vermine.
- Les outils disparaissaient (tout comme les déjeuners), des pots de peinture étaient retrouvés renversés, les cordes n'arrêtaient pas de se rompre, etc. Certains attribuent ces faits à des farces, à des rivalités entre ouvriers, ou à des actes de malveillance perpétrés par des polissons du coin. À un moment, les chefs d'équipe ont soupçonné les agissements de certains employés pour le compte d'une union anonyme de bolcheviks. Les vols et les actes de sabotage étaient bien sûr fâcheux, mais sont restés mineurs.
- Certains ouvriers prétendent avoir entendu des chuchotements dans les recoins sombres du théâtre. D'autres ont rapporté avoir perçu des pas feutrés alors qu'il n'y avait personne. Personne n'a pris ces choses très au sérieux.
- On a entendu de la musique dans tout le bâtiment, ainsi que quelqu'un chantant doucement.
- Personne n'a été particulièrement effrayé par ces événements étranges et ils ne connaissent personne ayant quitté son travail à cause d'eux.
- Chaque ouvrier a au moins une semaine de salaire impayée.

Si les investigateurs ont appris l'existence des tunnels situés sous le théâtre et interrogent les ouvriers à ce sujet, ces derniers peuvent ajouter ce qui suit :

- Les tunnels dégagent une odeur fétide et humide.
- Une porte en bois pourrie a été découverte dans les tunnels. Après l'avoir arrachée, on a découvert derrière une pièce remplie de bouteilles en verre, de pots, et de livres.

Les chefs d'équipe l'ont inspectée, ordonnant aux ouvriers de la débarrasser. Elle était infestée de rats, que les ouvriers ont chassés à coups de pelles et de marteaux. Ils en ont tué un grand nombre.
- Barton a emporté quelques-uns des vieux livres et objets présents dans la pièce, ordonnant aux ouvriers de jeter ou de brûler le reste.
- Si on le leur demande précisément, les ouvriers confirment que les actes de sabotage et les événements étranges n'ont commencé qu'après la découverte des tunnels. Personne n'a encore envisagé que les deux événements pouvaient être liés.
- L'un des ouvriers, un chef d'équipe nommé MacGinnis, a emporté un singe momifié pris dans une pile de déchets de la pièce en disant qu'il allait le vendre à la Boutique de Curiosités de Neil Hazlitt [n° 409]. Les investigateurs du coin doivent effectuer un test de *Connaissance* assorti d'une réussite spéciale pour se souvenir avoir lu ce nom il y a peu dans le *Kingsport Chronicle.* Une recherche dans les récentes éditions du journal permet de découvrir une brève nécrologie indiquant que Renaldo MacGinnis est récemment décédé à la suite d'une chute accidentelle sur un chantier.

Les voisins du Florentina

Les investigateurs peuvent essayer d'interroger certains résidents et propriétaires voisins du Théâtre Florentina.
La plupart n'ont absolument rien observé, mais quelques-uns ont néanmoins aperçu d'étranges lumières ou entendu une faible musique en provenance du bâtiment. Le gardien peut utiliser ces signalements mineurs afin d'amplifier les soupçons laissant entendre que l'ancien théâtre est en effet hanté.

Néanmoins, une voisine a vu un peu plus. Paola Ballinucci, une fillette de six ans qui vit dans un bloc d'appartements situé face à l'arrière du théâtre, a vu les Choses-Rats aller et venir d'une imposte cassée. Elle pense à eux comme à de « petits hommes » qui ne sont pas plus effrayants que Monsieur Crapaud dans *Le Vent dans les saules*.

Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarquent des tasses cassées qui ont été jetées autour de sa maison et sont remplies de restes de nourriture et de thé. À défaut, la jeune fille peut facilement être vue en train d'observer l'entrée des artistes depuis sa chambre située plusieurs étages au-dessus, dans l'espoir d'apercevoir à nouveau les petits hommes. Si on l'interroge, la petite Paola décrit les Choses-Rats comme de petits hommes qui « parfois marchent sur les pieds et parfois sur leurs mains et portent de petits manteaux de fourrure ». Elle ne les voit que la nuit et les entend quelquefois discuter. Elle a essayé de leur parler, mais ils ne lui ont pas répondu. Les investigateurs verront leur entretien avec la petite fille écourté par sa mère, Margarita, qui ne voit pas d'un bon œil sa fille raconter des histoires farfelues à des inconnus.

Plus tard, la petite Paola pourrait bien être enlevée par les Choses-Rats (voir L'ultimatum des Choses-Rats dans la Cinquième partie, « L'escalade des événements », p.70).

Raymond Barton

Barton est un menteur professionnel au service de ses propres intérêts, presque un escroc, opérant à la lisière de la légalité. Il se voit comme un homme d'affaires honnête qui, à l'occasion, prend quelques raccourcis. S'il est surpris à mentir, il prétend s'être mal exprimé ou avoir été mal informé.

Selon ses relations avec eux, il peut considérer les investigateurs comme des confidents respectés, des intellectuels louables, ou des nuisances permanentes. Barton invente n'importe quelle histoire nécessaire pour accomplir son objectif, qui est de couvrir ses abus dans l'utilisation des fonds de ses investisseurs et sa mauvaise gestion du projet de restauration. Il est presque prêt à tout pour garder secrètes ses affaires louches.

Si les récompenses lui semblaient assez significatives, Barton pourrait même envisager le meurtre.

Barton passe l'essentiel de son temps à partager un bon repas avec divers donateurs pour le théâtre. Il dîne la plupart du temps aux frais du projet, rencontrant des investisseurs potentiels et se déplaçant à l'extérieur de Kingsport, à Arkham, Boston, etc., au moins une fois par semaine. C'est à cela que Barton excelle, et si on lui donne suffisamment de temps, il peut lever les fonds dont il a besoin pour terminer la restauration du Florentina.

Lorsqu'il n'est pas attablé à apprécier un bon dîner, on le trouve la plupart du temps dans sa chambre à l'Auberge des Brumes du Rivage ou dans ses bureaux du Théâtre Florentina.

Barton sait très peu de choses au sujet du théâtre. L'essentiel de ses connaissances lui vient de ses conversations avec le nostalgique Stanley Carter, rédacteur en chef du *Kingsport Chronicle*.

Barton peut livrer les informations suivantes :
- Les manifestations inhabituelles ont commencé il y a deux mois, après le début des travaux de restauration.

- Au début, elles concernaient avant tout des disparitions d'outils, des bruits inhabituels, des chuchotements et des courants d'air froid.
- Ensuite, du théâtre a commencé à émaner une odeur de lilas et des bruits de pas se sont fait entendre.
- Récemment, des témoins ont rapporté avoir entendu dans le théâtre un chant mystérieux, ce qui a amené de nombreux ouvriers à quitter leur poste et leur travail. Barton a alors été incapable de recruter suffisamment d'ouvriers pour poursuivre le projet.

Si on lui parle d'actes de vandalisme, Barton reconnaît que cela est effectivement arrivé, mais fait valoir que cela s'est limité à de petites bêtises. Il n'admettra rien de plus dangereux, sauf si on lui pose des questions de manière spécifique. Le gardien doit noter le score élevé en *Psychologie* de Barton quand il s'agit pour lui de livrer des mensonges convaincants.

Les investigateurs peuvent finir par entendre parler de la descente dans les tunnels situés sous le théâtre et du vol par Barton de trois livres précieux. Barton a vendu deux de ces livres à Jim Heath, du magasin Livres Neufs et d'Occasion [n° 524] ; il a conservé le journal et l'un des ouvriers (décédé depuis) a vendu pour sa part la momie à Neil Hazlitt, de la Boutique de Curiosités de Neil. Pour davantage de détails sur ces emplacements, voir « Solutions possibles », p.72.

Si on l'interroge au sujet de ces objets, Barton informe les investigateurs de leur vente et leur propose le Journal. Barton est ce faisant dans son bon droit, puisque la salle souterraine secrète dans lequel les livres ont été découverts est par principe sa propriété.

Il fixe le prix à 500 $, mais conclura la transaction pour environ la moitié si les investigateurs réussissent un test de *Négo-ciation*.

Vérifier les antécédents de Barton

Les investigateurs fouillant dans l'histoire et la réputation de Raymond Barton ont quelques options qui s'offrent à eux. Ils peuvent appeler d'anciens associés d'affaires et en apprendre davantage sur le passé de Barton en réussissant un test de *Connaissance,* suivi d'un autre test de *Persuasion* ou de *Baratin*. Ils peuvent également examiner ses documents juridiques et financiers, ce qui exige de réussir un test de *Droit* ou de *Comptabilité*.

Barton est originaire de Saint-Louis, dans le Missouri, et a vécu en Nouvelle-Angleterre, en Floride, en Californie et au Mexique. De condition modeste, ses fanfaronnades énergiques se sont parfaitement traduites dans le milieu de la vente. Alternant des périodes de succès modéré et de désastre absolu, Barton est en quête de l'affaire qui pourrait le rendre millionnaire.

On le connaît comme un affairiste plein de charme, quoiqu'un peu douteux, qui prend probablement plus de risques qu'il ne devrait et contourne souvent la loi dans le but de s'enrichir rapidement. Barton s'est par le passé déclaré en faillite après l'échec d'une combine portant sur des produits d'importation. Il s'est ensuite lancé à corps perdu dans la spéculation foncière et a, de nombreuses fois, évité de justesse la ruine complète. Plus récemment, il a concentré ses affaires sur la Nouvelle-Angleterre. S'il est interrogé sur ses transactions passées, Barton se défend vigoureusement, affirmant que tout ce qu'il a fait était complètement légal (tout au moins du point de vue technique).

Autres entrevues

Le gardien peut permettre aux investigateurs d'interroger d'autres citoyens de Kingsport afin d'avoir davantage de détails sur le Théâtre Florentina, Lucille Frye, Hiram et Talbot Coyne, etc. Parmi les bonnes sources d'information, on peut s'adresser à Granny Orne (la plus ancienne résidente de Kingsport) [n° 120] ou à Ezra Caldwell (un historien local) [n° 203]. Le gardien peut permettre aux investigateurs d'obtenir tous les détails voulus à partir de ces autres sources, mais il est suggéré que cette information soit, au mieux, sommaire.

Troisième partie : Le théâtre Florentina

Le théâtre et ce qui se trouve en dessous sont les éléments au cœur de ce scénario. Au final, toutes les investigations aboutissent à ce théâtre de variétés. Les descriptions des lieux sont divisées en deux parties : tout d'abord leur description physique proprement dite, puis des rappels sur les activités des Choses-Rats dans la zone concernée. Le gardien doit pour sa part élaborer les pièges et sabotages que les Choses-Rats mettront en œuvre, en particulier si les travaux de restauration reprennent. Le Florentina est situé au 78 Hawthorne Street, dans le quartier de Downtown, non loin de la Bibliothèque municipale [n° 517]. Malgré des signes témoignant de son abandon, l'extérieur attire toujours l'œil.

Les investigateurs réussissant un test de *Connaissance* réalisent que la structure du théâtre est calquée sur celle d'« Il Duomo »,



la célèbre cathédrale de Florence. Les fenêtres sont recouvertes d'un papier, ce qui empêche de voir à l'intérieur. Une grande banderole proclamant : « Le cinéma arrive ! » est accrochée sous le fronton récemment électrifié, bien qu'encore non illuminé.

Rez-de-chaussée

Les travaux de rénovation sont presque achevés au rez-de-chaussée, donnant l'impression que le Florentina est sur le point d'ouvrir. Une odeur de peinture fraîche et de sciure de bois flotte dans l'air. On peut voir partout de nouveaux luminaires en cuivre, des rideaux rouges somptueux, et des moquettes. La zone est normalement éclairée par des lumières électriques, nécessaires même en plein jour à cause des fenêtres recouvertes.

Malheureusement, le bâtiment est actuellement sans électricité ; Barton a en effet deux mois d'arriérés auprès de l'Edison Electric Office de Kingsport [n° 525], un fait que ses employés pourront confirmer.

1. Hall d'accueil

Le hall d'accueil comprend les quatre zones détaillées ci-dessous. Des pancartes sur les murs dirigent les clients vers l'orchestre et le balcon.

2. Comptoir à friandises

Le long comptoir et les placards situés derrière lui sont vides. De la place a été faite pour un réfrigérateur. Les caisses enregistreuses et les machines à pop-corn n'ont pas encore été installées.

Si les travaux reprennent et que de la nourriture est livrée, les Choses-Rats pourront la voler ou essayer d'ajouter du poison provenant des pièges de l'exterminateur de rats.

3. Billetterie

Cet endroit est verrouillé et Barton en possède la seule clé existante. Par les fenêtres, les investigateurs peuvent apercevoir un coffre-fort vide encastré dans le sol.

4. Toilettes

Les toilettes des hommes et des femmes sont achevées et en état de fonctionnement. La plomberie est également opérationnelle, mais aucun élément de commodité tel que le papier toilette et le savon n'a encore été amené. Les Choses-Rats peuvent ouvrir les robinets ou boucher les canalisations afin d'inonder les toilettes et les parties du hall d'entrée.

5. Vestiaires

Ces petites pièces ont des portemanteaux installés, mais rien d'autre de notable.

6. Orchestre

Plus grand espace du théâtre, les sièges de l'orchestre sont divisés en trois sections, gauche, droite, et centre. Les sièges sont d'origine, mais ont été dotés d'un nouveau rembourrage. Des plaques en cuivre indiquent chaque rangée et de petites lampes flanquent chaque allée. La salle résonne dans l'obscurité. Les murs sont peints avec une fresque de style Renaissance montrant un paysage urbain.

Deux issues de secours sont situées de chaque côté de la salle. Les portes (FOR de 25) sont fermées et ne peuvent être ouvertes de l'extérieur. Au-dessus de chaque porte se trouve une imposte à volet fermé et garnie d'un rideau, destinée à fournir à la pièce de l'air frais. Une imposte a été forcée de l'intérieur ; la serrure a été dévissée et libérée du bois par rongement. Avec un bon éclairage, des griffures sont également visibles. Un vide sépare l'imposte de plusieurs poubelles dans la ruelle. Même si elle est complètement ouverte, l'imposte ne peut rien accueillir qui dépasse une TAI 5.

À l'extrémité sud de la salle, la scène s'élève 1,50 m au-dessus du sol. On y accède par une courte volée de marches sur les côtés jardin et cour.

Un petit orgue électrique se trouve dans un petit creux peu profond juste à l'avant de la scène, clôturé par une petite balustrade en bois. L'instrument est neuf et en parfait état, mais ne fonctionnera que si le courant est rétabli. Si l'orgue est utilisé, les Choses-Rats le dégraderont peu de temps après en rongeant ses fils.

7. Scène

Ornée de beaux rideaux neufs, d'un cadre de scène en plâtre, et d'un nouvel écran destiné au cinéma, la scène ne fait plus qu'une petite partie de sa dimension d'origine.

Les bruits de pas résonnent dans l'espace ouvert en dessous. Deux trappes, de chaque côté, donnent directement sur le sous-sol.

Les Choses-Rats peuvent endommager les verrous des trappes afin qu'elles s'écroulent sous le poids d'un humain normal. Un test réussi d'*Athlétisme* permet alors aux victimes de plonger et d'éviter de chuter par la trappe. À défaut, un test réussi d'*Agilité* assorti d'une réussite spéciale permet aux victimes de saisir le rebord de la trappe. Tomber jusqu'au sous-sol inflige 2D6 points de dégâts, atténués à 1D6 si les investigateurs réussissent un test d'*Athlétisme*. Ceux qui inspectent le verrou découvrent que les vis ont été intentionnellement desserrées.

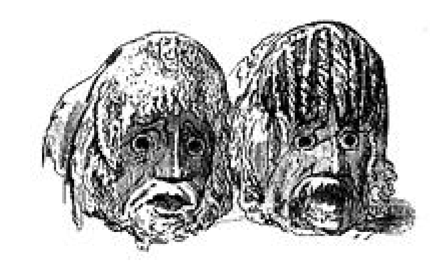
Hormis cela, les Choses-Rats peuvent ronger d'autres cordes. Opérant dans un silence total, les Choses-Rats se déplaçant au-dessus peuvent être détectées en réussissant un test d'*Écouter*. Les investigateurs doivent effectuer un test de *Volonté* – celui qui échoue avec la plus grande marge doit alors réaliser un test d'*Athlétisme* ou être frappé de plein fouet par la chute d'un sac de sable. Les dégâts sont de 2D4+2 points, un test d'*Athlétisme* réussi les ramenant à 1D3 points.

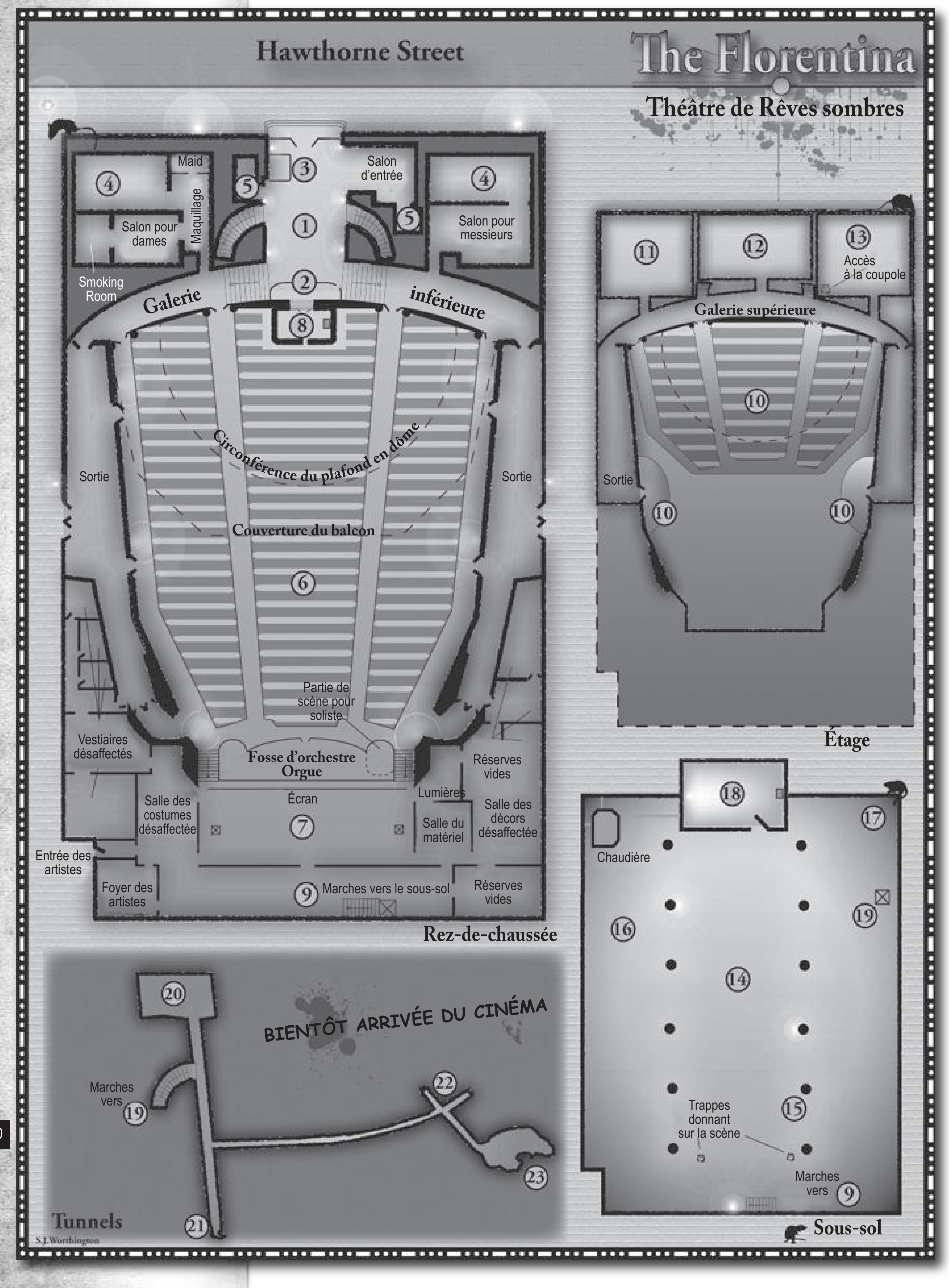
8. Salle de projection

Cette zone isolée par un mur logera les projecteurs et haut-parleurs du Florentina pour les « films parlants ». L'équipement, commandé mais non payé, n'a pas encore été livré. Un monte-charge relie directement cette salle à la chambre conservant les films en-dessous. Il est cependant alimenté par l'électricité et ne fonctionnera que si le courant est rétabli. La pièce est vide par ailleurs.

9. Coulisses

Comme la scène, le sol résonne dans cette zone. Une trappe recouvre l'entrée du sous-sol. Une entrée des artistes donnant sur l'arrière-cour est cadenassée de l'extérieur (Barton a par-devers lui la seule clé existante, mais ment à ce sujet ; il l'utilise pour entrer et sortir du théâtre lorsqu'il orchestre son canular).




Hawthorne Street
The Florentina
Théâtre de Rêves sombres
Maid
Salon d'entrée
Maquillage
Salon pour dames
Salon pour messieurs
Smoking Room
Galerie inférieure
Circonférence du plafond en dôme
Sortie
Sortie
Couverture du balcon
Partie de scène pour soliste
Vestiaires désaffectés
Fosse d'orchestre Orgue
Réserves vides
Écran
Lumières
Salle des costumes désaffectée
Salle du matériel
Salle des décors désaffectée
Entrée des artistes
Foyer des artistes
Marches vers le sous-sol
Réserves vides
Rez-de-chaussée
Accès à la coupole
Galerie supérieure
Sortie
Étage
Chaudière
Trappes donnant sur la scène
Marches vers
Sous-sol
BIENTÔT ARRIVÉE DU CINÉMA
Marches vers
Tunnels
S.J.Worthington

L'étage

Le balcon occupe la majeure partie de l'étage, l'espace restant étant occupé par des bureaux.

10. Balcon

Le balcon possède à peu près la même disposition de sièges et d'éclairage que la zone en dessous. La balustrade est en bon état. De là, les investigateurs peuvent apercevoir le plafond habilement peint pour ressembler à un ciel rempli d'immenses nuages blancs.

Quiconque est renversé par-dessus le balcon (surpris par une morsure soudaine à la cheville, par exemple), peut effectuer un test d'*Agilité* -10 % pour parvenir à agripper la balustrade et éviter ainsi la chute. Toute personne tombant s'écrase dans les sièges en-dessous et subit 2D6+2 points de dégâts.

11. Débarras

Quelques caisses sont empilées contre le mur nord. Elles contiennent des tasses, des sachets de pop-corn, des serviettes, du papier toilette et autres provisions.

12. Pièce des agents d'entretien

Les produits d'entretien de base sont conservés ici.

13. Bureau de Barton

Cette pièce est verrouillée et Barton refuse d'en fournir la clé, même si on le lui demande, affirmant qu'il conserve dans son bureau la paye des employés et autres objets de valeur. La porte et la serrure ont une FOR de 20. Si les investigateurs insistent, Barton consent à les accompagner à l'intérieur, mais uniquement après avoir mis en lieu sûr ses objets de valeur.

La pièce est luxueusement meublée, avec des fauteuils capitonnés, des armoires et un bureau fabriqué artisanalement. Un coffre-fort mural a été installé derrière le bureau. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarquent, dissimulée derrière un fauteuil, une boîte contenant un gramophone à manivelle et une copie d'*Aïda* que Barton s'est procurée récemment.

À l'intérieur d'un tiroir verrouillé (FOR 12) du bureau se trouvent les livres de comptes et recettes du projet. Un coup d'œil rapide ne révèle rien d'extraordinaire, mais si les investigateurs effectuent un examen plus approfondi et réussissent un test d'*Intuition*, ils se rendent compte que Barton est dangereusement en retard sur les paiements qu'il doit à ses fournisseurs, services publics, et



autres créanciers. Ceux qui étudient de plus près le registre comptable et réussissent un test de *Comptabilité* découvrent que Barton escroque ses investisseurs et fournisseurs. Au fond du tiroir se trouve une bouteille de parfum lilas bon marché.

Le sous-sol

Le sous-sol est vaste et sombre, et l'air y sent le moisi et l'humidité. Les marches descendant de la scène mènent 4,50 m plus bas jusqu'à un sol en brique. Le plafond s'incline en montant en direction du nord, débutant 4,50 m en dessous de la scène (directement sous l'orgue) et s'élevant ensuite jusqu'à un peu plus de 7,60 m. Le sol est constitué de vieilles briques, celles de la zone centrale (qui était autrefois la cave de la maison Coyne) étant nettement les plus anciennes. Les pas provoquent des craquements sonores lorsque quelqu'un marche sur la scène au-dessus.

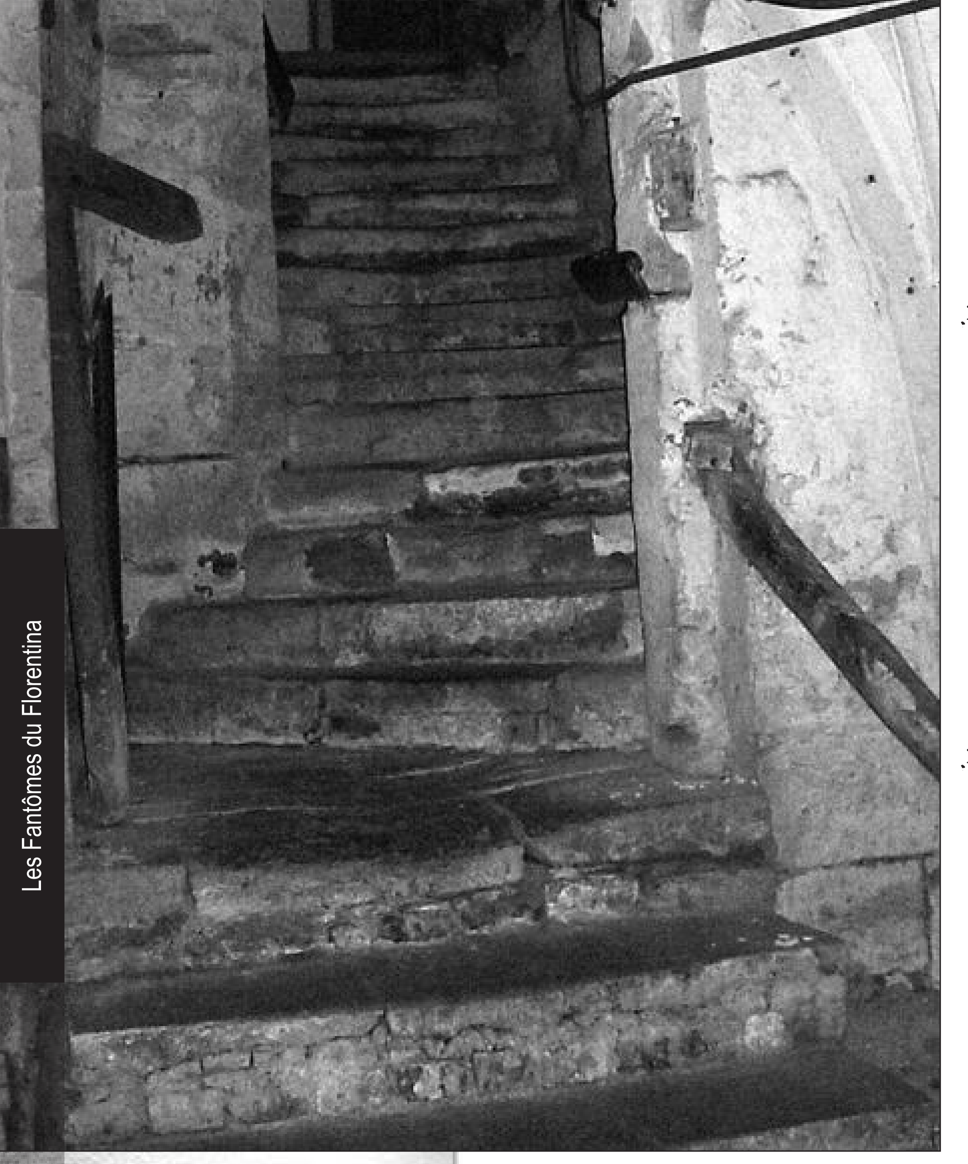
Les Choses-Rats peuvent tendre un câble au niveau de la cheville en travers d'une marche menant au sous-sol. Le gardien doit alors demander aux investigateurs d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* afin de détecter ce fil de fer avant de se prendre dedans. Un test d'*Agilité* assorti d'une réussite spéciale empêche la victime de dégringoler les marches, sinon elle encaisse 1D6 points de dégâts dus à la chute. Le câble est habilement relié à deux petits clous avec un nœud si minuscule et compliqué qu'il semble impossible qu'un homme ait pu réussir cela.

14. Zone principale

Des colonnes de soutien en béton divisent ce grand espace unique. Une chambre de conservation des films en acier nouvellement installée occupe le centre de la partie nord et une chaudière à charbon a récemment été ajoutée à l'angle nord-ouest. Un examen attentif montre que la chaudière n'a jusqu'ici été utilisée que pour brûler du bois et du papier – il n'y a pas ici de charbon.







Comme il a déjà été mentionné, après avoir découvert le tunnel rempli de rats, Barton a engagé un exterminateur spécialisé dans ce type de vermine. Mais, en dépit de quelques pertes, les Choses-Rats ont appris les moyens utilisés par les humains pour les massacrer. En représailles, elles ont repositionné dans cette zone plusieurs grands pièges à rats (et dans d'autres endroits si le gardien le désire).

L'investigateur qui rate son test de *Volonté* par la plus grande marge (test effectué lors de l'entrée dans le sous-sol) se prend dans l'un des pièges et subit 1D2 points de dégâts à une main ou à un pied.

15. Outils et espace de travail

Des outils et autres matériaux ont été grossièrement déchargés ici. Des tréteaux, des planches, des sacs de clous, des marteaux, des scies, des vis, etc., sont réunis en piles désordonnées.

Tous les outils ici présents ont été sabotés par les Choses-Rats. Quiconque les examine s'en rendra compte. Les manches des marteaux et des scies ont été rongés, des sacs en tissu ont été souillés par de l'urine nauséabonde, des clous et des vis ont été, de façon troublante, pliés. Peu de ces objets sont encore en état de fonctionnement, même si certains peuvent être réparés.

16. Tas de bric-à-brac

Les ouvriers ont empilé dans cette zone de vieux costumes et accessoires datant de l'époque où le théâtre Florentina connaissait son apogée. Le gardien peut inclure n'importe quel morceau de décor ou costumes qu'il souhaite. Néanmoins, une bonne partie de ce qu'on peut trouver ici est inutilisable en raison de la présence de mites, de moisissures et du traitement rude infligé à ces articles. Au-dessus du tas se trouve une fausse robe égyptienne ornée de perles.

17. Détritus venant des tunnels

Les ouvriers, lorsqu'ils ont vidé la salle n° 20 dans les tunnels, ont produit ce tas particulier de déchets. La majeure partie est constituée d'une ancienne toile de décor décomposée. Le reste inclut des outils en cuivre pliés et corrodés, des fragments de verre, et des bouts de papier très abîmés. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* découvrent des fragments de vélin partiellement brûlés écrits en provençal et en latin. Ils trouvent également la couverture en cuir calcinée de ce qui était autrefois un livre, sur lequel une plaque de cuivre est gravée au nom de « H. Coyne ».

18. Chambre de conservation des films

Cette pièce en bois est garnie de plaques en acier solidement boulonnées au sol. La porte est entrebâillée. La pièce contient de nombreuses étagères métalliques supportant des bobines de film, et un monte-charge menant à la salle de projection au-dessus. Il est électrique et ne fonctionnera que lorsque le courant sera rétabli.

Cette pièce ne fait que 2,75 m de haut, tandis qu'une colonne rectangulaire abritant le monte-charge monte vers le plafond. Toute personne inspectant ce plafond découvre sur les tôles du toit remplies de poussière des empreintes et des crottes de rats.

Ceux qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Pister* remarquent que quelques-unes des empreintes sont exceptionnellement grandes et difformes. Un test de *Sciences de la vie : biologie* réussi confirme qu'elles sont faites par quelque chose qui ressemble à un rat, mais doté de pouces rudimentaires. Cette information coûte aux investigateurs 0/1 point de Santé Mentale.

19. L'entrée des tunnels

Deux portes hors d'usage bloquent une ouverture dans le sol. En-dessous, un escalier en briques mène à tout un système de tunnels. Il semble avoir été muré à une époque, mais la maçonnerie s'est depuis écroulée, provoquant ce trou. Une odeur fétide en émane. Il y a ici des signes évidents de l'activité de rongeurs, et les portes, qui ont été poussées, restent légèrement entrebâillées.

Les tunnels

L'air humide des tunnels est rempli d'odeurs de moisissure et d'urine. Le sol est humide et visqueux, ce qui rend tout déplacement rapide difficile. Quiconque court dans les tunnels doit réussir un test d'*Agilité* +10 % ou chuter, subissant ainsi 1D2 points de dégâts. En fonction de ses actions (voir « Rencontres avec les Choses-Rats », p.67), les Choses-Rats peuvent attaquer n'importe quelle personne entrant dans les tunnels.

20. La salle secrète d'Hiram Coyne

Cette zone accueillait autrefois la bibliothèque et le laboratoire d'Hiram Coyne. Des charnières corrodées pendent du chambranle de la porte qui devait se tenir là autrefois. La pièce est maintenant vide, à l'exception de quelques morceaux de papier et tessons de verre. Un plan de travail est intégré dans le mur nord et un puits se trouve dans le coin sud-ouest. Une eau saumâtre stagne à environ 1 m du rebord du puits. Quiconque réussit un test de *Culture artistique : architecture* (ou un test de *Sciences humaines : histoire* accompagné d'une réussite spéciale) identifie cette construction comme datant du début de l'époque coloniale. Ceux qui réussissent un test d'*Écouter* détectent de temps en temps de faibles grattements provenant du couloir sud. Ce bruit est provoqué par les Choses-Rats qui sont en train d'espionner les nouveaux intrus. La majorité des ouvrages conservés dans cette salle ont été abîmés par le temps et brûlés comme déchets. Barton en a néanmoins récupéré trois : *Theatrum Chemicum Britannicum* d'Elias Ashmole (1652), *Ye Errors of Hermes Trismegistus* (manuscrit d'un certain « E. K. ») datant de la fin du XVI[e] siècle, et le journal d'Hiram Coyne. Des détails supplémentaires sur ces écrits sont fournis à la fin de ce scénario.

21. L'égout effondré

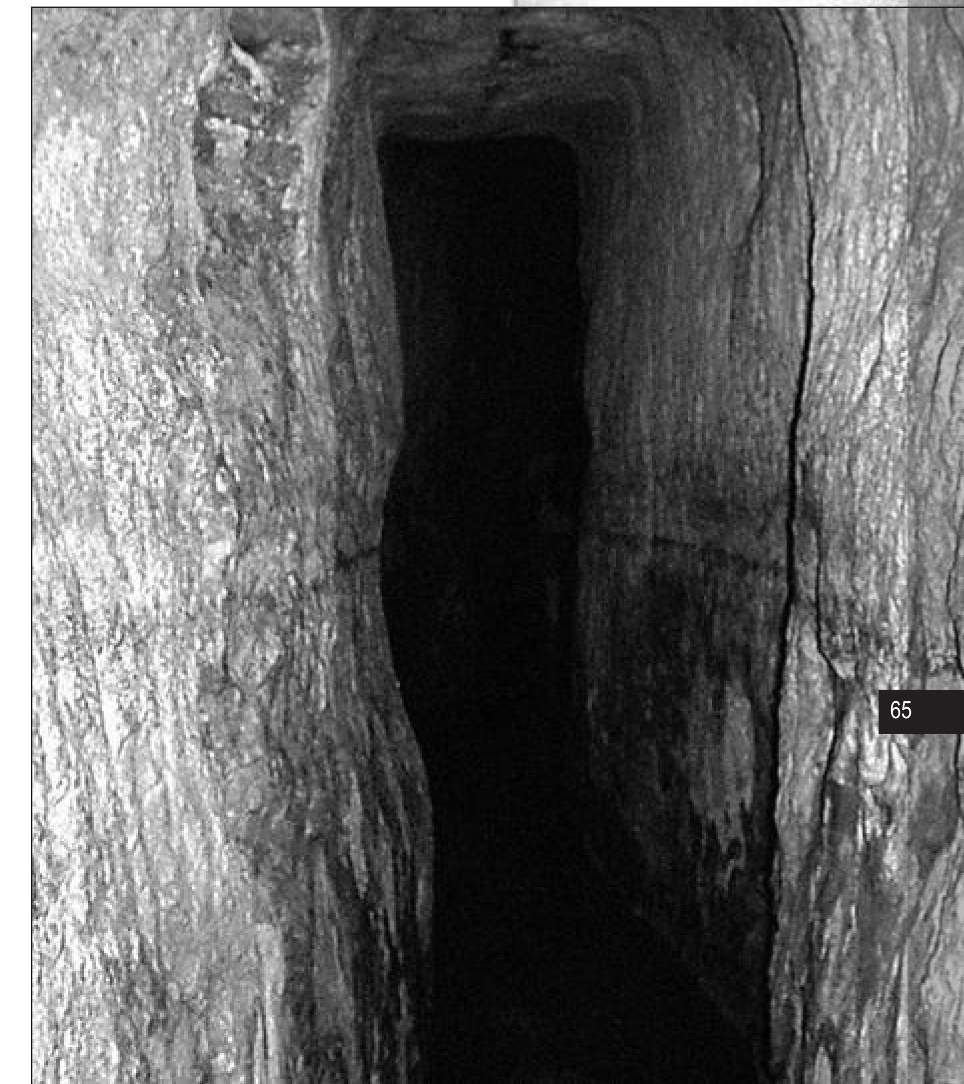
Peu après l'endroit où le tunnel bifurque vers l'est, le plafond s'est effondré, bloquant toute progression. Des eaux usées ruissellent sur les pierres en direction de l'embranchement est.

Un briquetage récent, marqué « Danvers Hydraulic Brick Co. », se mêle aux fragments de pierres effondrées. Et, tandis que le tas de gravats lui-même est stable, l'effondrement du plafond peut, lui, être aggravé (explosifs, modifications, etc.), ce qui inonderait alors les tunnels.

22. Le croisement

Le couloir descend en direction de cet endroit selon une pente à douze degrés. Les eaux usées provenant de l'effondrement de la zone n° 21 coulent au sol et s'accumulent à ce croisement, formant une mare tourbillonnante peu profonde de boue visqueuse. Les parois, faites de pierres irrégulièrement découpée, sont nues. Des empreintes de bottes et de rat conduisent vers la mare et s'en éloignent.

Des chutes de pierres bloquent les tunnels menant au nord-est et au nord-ouest, tandis que le passage en direction du sud n'est que partiellement encombré. Cette obstruction est instable et bougera dangereusement si quelqu'un ayant une TAI supérieure à 9 tente de grimper par dessus. Cette personne peut tenter un test d'*Athlétisme* pour éviter tout dommage, subissant autrement 1D3 points de dégâts correspondant à des doigts brisés et à des chevilles foulées.



Ceux qui réussissent un test de *Sciences de la vie : biologie* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle* se rendent compte que les empreintes de rats n'ont pas été faites par des rats normaux : elles sont beaucoup plus grandes et certaines semblent montrer l'existence d'un pouce. Découvrir ce fait nécessite d'effectuer un test de *Santé Mentale* pour une perte de 0/1 point (sauf s'il a déjà été réalisé à la chambre de conservation des films).

23. La chambre scellée

Au sommet du tas de pierres du tunnel orienté vers le sud se trouve une petite ouverture (TAI 4) depuis laquelle on peut sentir un mince filet d'air. Quiconque y introduit une lumière peut apercevoir derrière une salle aux murs de brique en partie effondrée. L'ouverture peut être élargie à une vitesse d'environ 1 point de TAI par tranche de cinq minutes de travail et par personne (avec un maximum de deux ouvriers pouvant travailler de concert). Un test de *Volonté* raté par ceux qui élargissent l'ouverture indique un effondrement mineur qui leur inflige 1D3 points de dégâts.

C'est ici que les Choses-Rats ont déménagé leur sanctuaire dédié à Hiram Coyne. La puanteur des détritus est terrible et le sol recouvert d'une vase épaisse. La caractéristique la plus remarquable de cette salle est un autel de fortune fait de briques et d'un grand morceau d'ardoise. L'autel fait environ 60 cm carrés et des bougies en suivent le rebord. À terre, de petits os sont disséminés autour de l'autel. Les investigateurs réussissant un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle*, de *Sciences de la vie : biologie*, ou de *Médecine* les identifient comme des os d'animaux (rats, chats, opossums). Cependant, quelques-uns, plus anciens, proviennent de nourrissons humains (0/1 point de Santé Mentale). Une ardoise a été fichée dans le tas de débris, surplombant l'autel et formant une étagère rudimentaire. C'est là que les Choses-Rats projettent d'installer les possessions d'Hiram Coyne une fois qu'ils les auront récupérées.

On peut apercevoir, à l'extrémité est de la salle, un escalier obstrué de décombres. Il conduit à la cave d'un autre bâtiment ancien de Kingsport. Il faudra aux investigateurs plusieurs jours de travail intensif pour parvenir à dégager le passage. Les Choses-Rats se retirent et observent toute personne pénétrant dans cette zone. Ceux qui s'attardent ici et réussissent un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale ont le sentiment d'être observés.
Quiconque réussit un test de *Trouver Objet Caché* voit des formes sombres se déplacer entre les ombres et les décombres.

Quatrième partie : Les Choses-Rats de Kingsport

Les Choses-Rats de Kingsport descendent d'une créature unique nommée Mayble. Cette femelle servait de familier à Hiram Coyne et prit même une part modeste dans certains rituels liés au Mythe au cours du XVIIIe siècle. Les Choses-Rats peuvent se croiser avec les rats normaux et, de temps en temps (dans 5 % des cas exactement), une Chose-Rat naît de ces unions. La colonie de Kingsport a réussi à engendrer une douzaine de Choses-Rats robustes et plus de trois cents rats qui leur obéissent sans poser de questions.

Fondamentalement, les Choses-Rats sont de ferventes adeptes d'une religion qui considère Coyne comme une figure messianique dont le retour est imminent. Elles ne s'aventurent pas dans les profonds tunnels situés sous Kingsport, parce que Coyne en défendait l'accès à Mayble, et cela fait depuis partie des traditions de la colonie. Mais celle que les Choses-Rats considèrent comme la plus sacrée et la plus inviolable est la défense des anciennes possessions de Maître Coyne, qui incluent le corps momifié de Maman Mayble.

Les Choses-Rats sont des créatures intelligentes, mais mal informées sur le monde extérieur. Jusqu'à récemment, elles ont eu très peu de contacts avec la surface. Au mieux, elles ont une compréhension incomplète de la vie moderne et, bien qu'elles puissent copier les actions humaines, elles n'en possèdent pas tous les codes. En dépit de cela, ce sont des créatures éveillées et hautement adaptables, qui peuvent apprendre et s'adapter aux menaces et aux changements. Cela rend presque impossible toute tentative de les éradiquer avec des pièges ou du poison et, avec le temps, leur permet de repérer l'entrée de presque n'importe quelle structure.

Les Choses-Rats sont liées par leur honneur, leur foi et leurs traditions. Cependant, il y a encore chez elles un autre instinct, tout aussi puissant, celui de s'allier avec un lanceur de sorts et de le corrompre lentement. Les investigateurs que les Choses-Rats savent être des lanceurs de sorts et qui sont également en négociation avec elles, bénéficieront d'une attention et d'un respect particuliers.
Patiemment, une Chose-Rat peut commencer à proposer un partenariat. Elles diront (à juste titre) que l'étude de la magie est un processus merveilleux, mais périlleux, comportant de nombreux risques de faux pas

graves. Elles prodigueront des conseils au sujet de cette voie, expliquant que leur race existe justement dans une telle intention. Elles appellent cela un « partenariat sacré » et un « destin divin ». Si un investigateur accepte un tel arrangement, le gardien doit se sentir libre d'étudier exactement ce qui en ressort, même si ce ne sera jamais rien de bon.

Rencontres avec les Choses-Rats

Les Choses-Rats exercent une surveillance constante sur le sous-sol du Florentina et effectuent des patrouilles régulières dans le bâtiment. À moins que les investigateurs ne deviennent une menace évidente, les Choses-Rats s'abstiennent de déclencher un conflit, sauf si elles se retrouvent acculées. Elles voient presque tout ce qui se passe dans le théâtre, ce qui limite les chances qu'ont les investigateurs de les surprendre.

Les investigateurs trouveront des témoignages de la présence des Choses-Rats à travers plusieurs types de rencontres. Il peut s'agir du comportement malveillant des créatures (perçu comme harcelant), d'attaques plus méchantes, de l'usage de sortilèges, ou d'un contact en face à face au cours duquel parlementer.

Facéties

Les Choses-Rats ont un large choix d'actions à effectuer dans le théâtre pour effrayer les ouvriers et les investigateurs. Elles n'ont pas l'intention de tuer quelqu'un, mais peuvent néanmoins causer un certain préjudice.

- Farces et pièges – Comme indiqué dans la description des différents endroits, les Choses-Rats ont installé des objets piégés et détruit des biens dans le but de perturber et même d'interrompre la rénovation du théâtre et de chasser les ouvriers.
- Sabotage – Tout objet laissé au théâtre, ou dans un autre endroit de Kingsport choisi par le gardien, est une proie rêvée. Les Choses-Rats sont des grimpeuses averties qui ne sont pas plus grandes que la plupart des chats. Cependant, elles ont une FOR de 3 ou moins et une compréhension limitée de la modernité. Elles s'abstiendront de tout acte d'incendie volontaire, car elles sont conscientes que le feu pourrait se propager au théâtre et au-delà.
- Battement de petits pieds – Les Choses-Rats et leurs alliés rats normaux se déplacent rarement dans le théâtre et la chambre de conservation des films, se cantonnant surtout dans les tunnels souterrains. Comme moyen de développer la tension, le gardien doit effectuer secrètement des tests d'*Écouter* qui diront si les investigateurs entendent du mouvement, en particulier dans les étapes ultérieures de l'aventure.
- Chuchotements dans les ombres – Les Choses-Rats parlent l'anglais, mais sous une forme dégénérée et légèrement archaïque. Une fois qu'elles ont pris conscience de l'existence des investigateurs et sont convaincues que ces derniers sont eux-mêmes avertis de leur présence, les Choses-Rats feront un bon usage de cette capacité. Elles parleront aux investigateurs, les attirant dans des pièges, les divisant, et diffusant dissension et confusion.

Attaques

Les premières attaques des Choses-Rats se feront sous la forme d'une nuée de rats normaux déferlant de l'obscurité, des fissures ou des gravats (prenez 2D4 hordes de rat par investigateur). On peut ajouter à ces attaques 1D3 Choses-Rats par investigateur (ou PNJ). Ceux qui sont attaqués avec succès par les Choses-Rats doivent effectuer un test d'*Intuition* ou laisser tomber tous les objets qu'ils transportent.

Le gardien devrait imposer des pénalités appropriées aux investigateurs qui luttent contre les Choses-Rats en fonction des facteurs suivants : petite taille de la cible et vitesse des Choses-Rats, combat dans un espace confiné et/ou dans l'obscurité.

Le gardien peut également imposer des tests de *Santé Mentale* pour un combat aussi terrifiant, en gardant à l'esprit que de telles attaques sont destinées à chasser les investigateurs et non à les exterminer.

Bien que les Choses-Rats ne possèdent que quelques Points de Vie, elles représentent malgré tout une menace en cas de combat. En raison de leur petite taille et de leur grande vitesse, toutes les attaques portées contre ces créatures exigent une réussite spéciale.

Elles ont également un score d'*Athlétisme* de 95 % et évitent les secteurs ne comportant pas de petites voies d'évacuation étroites impossibles à emprunter pour des créatures dépassant une TAI 3. On croise le plus souvent les Choses-Rats dans les sombres tunnels confinés situés en dessous du théâtre Florentina.

Si les investigateurs parviennent à tuer plus de la moitié des membres de la colonie des Choses-Rats, les créatures fuient vers des tunnels plus profonds. Elles sont intelligentes et ardentes, mais pas suicidaires. Si les Choses-Rats sont chassées, rien ne pourra empêcher leur retour dans quelques mois.



Les Choses-Rats envoient des rêves

Le chef de la colonie de Choses-Rats, un vieux mâle nommé Lear, dispose d'un moyen direct pour communiquer avec les investigateurs. Il fait partie des quelques lanceurs de sorts parmi les Choses-Rats de Kingsport et connaît le sort *Envoyer des rêves*. Après avoir demandé à l'un des rats normaux de sa famille de voler un souvenir appartenant à la cible choisie, il lance ce sort sur un investigateur.

Comme moyen d'attaque, Lear peut envoyer des visions cauchemardesques à une personne se trouvant dans la zone d'effet du sort. Diverses visions coûtant de la Santé Mentale peuvent aussi être envoyées, à condition que ce soient des choses dont les Choses-Rats ont été témoins ou qu'elles sont capables d'imaginer. Le gardien doit décider de la meilleure façon d'utiliser ce sort.

Si les Choses-Rats estiment que les investigateurs pourraient être disposés à négocier avec elles, elles en choisissent un à qui elles envoient un message en rêve. Ce rêveur sélectionné sera d'abord témoin de l'ouverture et du pillage de la salle secrète d'Hiram Coyne, comprenant le massacre de plusieurs rats et Choses-Rats par les ouvriers. Les rêveurs qui réussissent un test d'*Intuition* remarqueront qu'ils sont en train de voir ces actes du point de vue du rat ; un test de *Santé Mentale* est nécessaire et coûte 0/1 points. Alors que le bruit des ouvriers s'estompe, une voix chuchote : « Les livres… Maman… » et l'image du rêve se concentre alors sur l'étagère vide où la momie Chose-Rat reposait et les autres étagères maintenant vides le long du mur nord.

Le rêve suivant voit l'investigateur au Florentina et retrace son exploration du bâtiment en compagnie de ses amis. En entrant dans la salle, il aperçoit sur scène trois personnages, des êtres humains vêtus en robes et portant des masques de rats, qui parlent dans une langue que l'investigateur ne comprend pas et sont en train de jouer une sorte de pièce de théâtre. L'un des acteurs se tourne alors vers l'investigateur et lui dit de manière très directe : « Cet endroit n'est pas le vôtre. Rendez ce qui a été volé et nous ne vous dérangerons plus. » Les acteurs attaquent le rêveur avec de longs couteaux et ce dernier se réveille, horrifié. Le coût en Santé Mentale est de 0/1D2 points.

Les Choses-Rats peuvent également lancer des attaques contre des cibles à l'extérieur du théâtre. Elles ont quelques difficultés à déterminer ce qui est arrivé aux objets pris dans la salle secrète d'Hiram Coyne. Une recherche minutieuse met les Choses-Rats sur la piste, à la fois des restes momifiés de leur ancêtre et des volumes réchappés de la bibliothèque d'Hiram Coyne. Les créatures ne sont au début que vaguement conscientes du rôle de Raymond Barton dans les événements, mais en viennent peu à peu à comprendre qu'il est le personnage-clé dans leur dilemme actuel.

Barton évite les Choses-Rats durant la majorité du scénario, car il reste à l'Auberge des Brumes du Rivage, un établissement bien tenu. Le personnel vigilant de l'auberge a tué ou chassé les rats envoyés pour reconnaître la suite de Barton. La propension du promoteur à se rendre avant tout au premier étage du théâtre pendant de courtes périodes le laisse en dehors du danger pour l'essentiel du scénario.

Parlementer

Contrairement à de nombreuses menaces du Mythe, les Choses-Rats se cachant sous le Florentina sont vulnérables aux attaques et il est possible de négocier avec elles. Bien

qu'elles restent malgré tout des créatures maléfiques, elles ne représentent cependant pas une menace grave pour les habitants de Kingsport ou le monde de manière plus générale, de sorte que les investigateurs peuvent choisir d'essayer de faire usage de la raison avec ces créatures.

Les Choses-Rats de Kingsport savent qu'elles sont en position défavorable et sont disposées à un accord négocié. Les chefs des Choses-Rat initient le contact si les investigateurs sont conscients de leur présence ou semblent ouverts à la conclusion d'une entente ; sinon, elles restent cachées. Elles préfèrent le théâtre comme l'endroit de la rencontre, mais sont prêtes, si besoin est, à l'organiser ailleurs à Kingsport.

Une éventuelle rencontre peut être organisée par le chef des Choses-Rats (Lear) en lançant *Envoyer des Rêves* à un investigateur, suivi par une visite personnelle de son fils (Hamlet). Les pertes en Santé Mentale pour la personne qui se réveille avec une Chose-Rat en train de bavarder dans sa chambre plongée dans l'obscurité est minime (1/1D2 points), à moins que cette personne n'allume la lumière, ce qui lui fera voir parfaitement la créature et lui imposera un nouveau test de *Santé Mentale*. Sinon, les investigateurs peuvent eux-mêmes appeler de leurs vœux ce genre de rencontre, en utilisant le sort *Contacter une Chose-Rat*.

Les Choses-Rats demandent que ce qui leur a été pris leur soit rendu et souhaitent qu'on les laisse ensuite tranquilles.

Cinquième partie : L'escalade des événements

La mort de l'exterminateur de rats

Les investigateurs peuvent apprendre par Barton ou ses anciens ouvriers qu'un exterminateur de rats a été embauché pour traiter l'invasion de rongeurs après la découverte des tunnels. Cet exterminateur, César Orso, est un homme très occupé qui opère à l'extérieur d'Arkham. S'il est interrogé par les investigateurs, M. Orso prétend s'être rendu deux fois dans le théâtre, car, manifestement, le problème de rongeurs persistait.

Il a employé la première fois des pièges mécaniques et la deuxième un mélange de pièges et de poisons. De son avis de professionnel, aucune créature à quatre pattes ne devrait encore être en vie dans le bâtiment.

Il se trompe lourdement. Quelques jours après la séance de spiritisme, Barton rappelle Orso une troisième fois et exige de lui qu'il le débarrasse des rats une fois pour toutes. Orso, certain que Barton est devenu complètement fou, retourne malgré tout dans le théâtre vers la fin de l'après-midi. Malheureusement pour lui, les Choses-Rats l'attendent. Orso place des pièges et du poison dans tout le théâtre, mais ne retourne jamais à Arkham.

Le lendemain matin, le camion de l'exterminateur de rats est toujours garé à l'extérieur du bâtiment. Dedans se trouve son cadavre affreusement gonflé, la bouche déformée par un rictus. Les investigateurs témoins de ce spectacle macabre perdent 1/1D3 points de Santé Mentale. Sur le siège à côté de lui se trouvent un thermos vide et des restes de potage à la tomate renversés. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* découvrent, à l'intérieur du thermos, dans les taches de potage et sur les lèvres du cadavre, des traces de sels de cyanure, l'un des raticides qu'Orso utilise habituellement. En outre, ils remarquent également à l'intérieur du véhicule de faibles empreintes de rat, mais pas d'excréments. Quiconque réussit un test de *Médecine* lors de l'examen du corps identifie la cause probable du décès à un empoisonnement au cyanure. L'histoire paraît dans le numéro suivant du *Kingsport Chronicle* (voir **Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°8**).

Aide de jeu - *Les Fantômes du Florentina* n°8

UN HABITANT D'ARKHAM MEURT ACCIDENTELLEMENT

Le coroner ordonne une autopsie

Par Stanley Carter

M. César Orso, habitant Arkham, a été hier découvert mort dans son camion près de Hawthorne Street. Exterminateur de rats professionnel de son état, il semble avoir accidentellement ingéré une certaine quantité du poison avec lequel il travaillait. Le coroner du comté d'Essex a ordonné une autopsie.

Selon la police de Kingsport, il est possible que M. Orso conservait sur ses mains des traces de poison et a ensuite absorbé une dose mortelle en mangeant dans son véhicule.

M. Orso, 39 ans, réside depuis toujours à Arkham et était dans cette ville un paroissien de Notre-Dame du Sacré Cœur. Il laisse derrière lui une femme et un jeune fils. Ses funérailles sont pour le moment suspendues aux résultats de l'autopsie.

Reprise des travaux

Barton pourrait réussir à réunir les fonds nécessaires pour couvrir ses dépenses. Les travaux du théâtre reprennent alors en grande pompe et des publications telles que le *Kingsport Chronicle* rapportent de manière haletante chaque étape des progrès réalisés. En fonction des relations qu'il entretient avec les investigateurs, Barton peut les créditer d'avoir neutralisé le fantôme ou les rendre responsables de tous les problèmes persistants.

Les Choses-Rats intensifient leurs attaques sur les humains par des actes de vandalisme et de sabotage (voir description du théâtre). En outre, elles utilisent leur don de parole pour perturber et effrayer les ouvriers. Leurs « farces » finissent par se révéler meurtrières : outils endommagés, cordes cassées, et pièges tendus intentionnellement peuvent tous être à l'origine d'un accident mortel. La victime et les détails de l'accident sont laissés à la discrétion du gardien, mais il faudrait néanmoins que cela se produise en présence des investigateurs.

Si un accident mortel survient, le projet se retrouve à l'arrêt pendant une journée au moins, un peu plus si les autorités considèrent l'incident avec suspicion. Les travaux finissent par reprendre, mais l'ambiance est assombrie. Les ouvriers font désormais davantage attention au sabotage. Outils et autres équipements sont maintenant conservés en dehors du site. Qu'il y ait ou non d'autres « accidents » est laissé au choix du gardien.

La reprise des travaux peut décider les investigateurs à agir, en particulier s'ils sont conscients des dangers que posent les Choses-Rats. Si leur inaction volontaire a occasionné la mort de personnes, le gardien devrait leur retirer de -1/-1D3 à -1/-1D6 points en Santé Mentale. Le niveau de cette perte dépend de la nature de l'« accident » et de la conscience morale des investigateurs.

L'ultimatum des Choses-Rats

Si les Choses-Rats ne parviennent pas à chasser Barton et ses hommes ou n'ont pas encore récupéré leurs biens, elles ont une dernière carte à jouer : l'enlèvement d'une voisine du théâtre, Paola Ballinucci (voir Les voisins du Florentina, dans la Deuxième partie : L'enquête, p.56). Depuis un certain temps maintenant, Paola laisse de petits restes de nourriture à destination des Choses-Rats. Ces dernières, désespérées, ont finalement décidé de lui parler et de l'attirer dans le théâtre par le biais de l'imposte. La jeune fille innocente se fera un plaisir de les suivre.

Les Choses-Rats contactent ensuite les investigateurs par un message griffonné ou par l'intermédiaire de leur sort *Envoyer des Rêves* et leur lancent un ultimatum : rendez les objets volés et quittez les lieux, ou la petite fille mourra. Dans son sort, Lear fera surgir une image de Paola en danger et ira peut-être jusqu'à montrer des acteurs à visage de rat tuant la jeune fille sur scène. Paola sera gardée dans la chambre scellée des tunnels (n° 23), si elles en ont bien entendu toujours le contrôle.

Les Choses-Rats attendent la réponse des investigateurs, envoyant un représentant (probablement la Chose-Rat nommée Hamlet) pour les rencontrer dans le sous-sol du théâtre. Si les investigateurs répondent aux demandes des créatures, Paola gravira bientôt les marches du sous-sol et parlera avec enthousiasme de sa visite à ses nouveaux amis. On ne lui a pas fait de mal, mais la manière dont ses parents réagiront à sa disparition est peut-être une autre affaire.

Curieusement donc, les Choses-Rats traitent bien la jeune Paola, en lui racontant des histoires mémorisées des innombrables pièces qu'elles ont entendues par le passé et en jouant avec elle aux Dames avec une planche de fortune et des capsules de bouteilles en guise de pions. La petite fille ne paniquera pas durant les douze premières heures de sa captivité. Si les investigateurs refusent de négocier sa libération, son destin est néanmoins scellé. Le lendemain de sa disparition, une petite main sectionnée et sanglante est laissée afin que les investigateurs la découvrent. Le reste du cadavre de Paola ne sera quant à lui jamais retrouvé. La perte de Santé Mentale pour avoir permis ce drame doit être d'au moins 1D3/1D6 points.

Le dernier acte de Barton

Le gardien peut faire en sorte que Raymond Barton finisse par mourir des mains (pattes ?) des Choses-Rats. Barton s'arrête en passant au Florentina, se préparant peut-être à quitter la ville ou tout simplement pour récupérer quelques papiers. Les investigateurs devraient avoir une raison de le croiser ou de l'intercepter à ce moment.

Les investigateurs (peut-être accompagnés de la police) rattrapent Barton et arrivent juste à temps pour entendre ses cris de douleur et de terreur à l'étage. Là, des Choses-Rats furieuses accompagnées d'une armée de rats invoqués encerclent le promoteur. Un cri d'angoisse retentit tandis que Barton bascule par-dessus la balustrade, quelques rats et peut-être une Chose-Rat s'accrochant à lui dans sa chute. Il atterrit sur les sièges en-dessous dans un craquement d'os fatal.

La perte de Santé Mentale pour être témoin de cette scène est de 1/1D6 points (en plus de la perte possible pour le fait de voir une Chose-Rat).

Raymond Barton est mort. Les investigateurs pourront par la suite découvrir que, dans l'intervalle, les Choses-Rats ont récupéré le Journal d'Hiram Coyne dans la voiture de Barton (sauf action possible des investigateurs concernant ces livres ou le véhicule). Les Choses-Rats, apaisées, peuvent alors être davantage disposées à parlementer, si elles ne l'étaient pas auparavant.

Cambriolage à la Boutique de curiosités de Neil

Les Choses-Rats souhaitent récupérer la dépouille de leur ancêtre, qu'ils appellent « Vieille Maman ». Une fois qu'elles la retrouvent grâce à leur odorat développé, elles se rendent très vite sur les lieux, la volent et la ramènent, à moins que les investigateurs l'aient déjà achetée. Ce fait sera rapporté dans le journal local (**Aide de jeu Les Fantômes du Florentina n°9 p. 72**).

La boutique d'Hazlitt reste fermée les jours suivant le cambriolage pour cause de nettoyage, ce qui laisse le temps aux rumeurs de se répandre dans la ville. Lorsque le magasin rouvre, peu de choses semblent au fond avoir changé à l'intérieur. Hazlitt raconte, dans un récit poignant, comment il a entendu l'intrusion, qu'il s'est ensuite retrouvé enfermé dans sa propre maison, puis a trouvé sa boutique dans un « bouleversement total ».

Si on le lui demande, Hazlitt indiquera les objets qu'on lui a volés : le « singe » momie, un médaillon en « or » (perdu), et un carnet de timbres-poste (également perdu).

Quelques petits bibelots ont également été légèrement endommagés. Hazlitt signale la petite fenêtre (TAI 5) par laquelle les gredins sont entrés et se sont échappés, offrant une récompense de 25 $ à toute personne qui réussirait à identifier les responsables.

Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* remarquent que Hazlitt fusille du regard tout enfant présent, car il soupçonne plusieurs délinquants du quartier.

Cambriolage à la boutique Livres Neufs et d'Occasion

En plus des restes de la « Vieille Maman Mayble », les Choses-Rats cherchent également les livres pris dans la bibliothèque d'Hiram Coyne. Ils sont pour elles plus difficiles à localiser, mais quand elles y parviennent, elles frappent avec une égale vigueur. Le propriétaire du magasin [n° 524], Jim Heath, alerte la police locale sur le cambriolage, mais l'incident n'est pas signalé dans le journal. Si les investigateurs n'ont pas déjà acheté les exemplaires des *Theatrum Chemicum Britannicum* et *Ye Errors of Hermes Trismegistus*, les Choses-Rats les récupèrent alors.

Ceux qui s'enquièrent auprès de Heath sur les livres probablement volés que Barton lui a vendus sont considérés par lui avec un certain scepticisme. Un test réussi de *Persuasion* est nécessaire pour le convaincre de discuter de la question. Il expliquera que Barton lui a vendu deux livres, qui ont ensuite (sans doute) été volés par des inconnus pendant la nuit, alors que le magasin était fermé. « Ils ont démoli la bibliothèque pour les atteindre. Et ont fait un véritable gâchis de ça aussi », ajoute-t-il, exhibant la caisse endommagée que les voleurs ont renversée dans leur précipitation. Heath peut décrire les livres de manière assez détaillée, puisqu'il avait prévu de les revendre.

Une grandiose réouverture ?

En dépit de toutes les tragédies possibles et des horreurs tapies dans ses sous-sols, les travaux de rénovation du Florentina finissent par s'achever et le nouveau cinéma ouvre au public. Barton, s'il survit et n'est pas emprisonné, préside la séance d'inauguration et fait de tout un grand spectacle. Un groupe de musiciens joue sur scène, suivi par quelques brefs discours de Barton et de plusieurs de ses soutiens financiers les plus en vue ; enfin, l'organiste donne une sérénade à la foule rassemblée. Quelques instants plus tard, le film *Les Lumières de New York* débute. [NdT : il s'agit du premier film 100 % parlant de l'histoire du cinéma.]



LA BOUTIQUE DE CURIOSITÉS VANDALISÉE

Le propriétaire de la Boutique de Curiosités, Neil Hazlitt, s'est retrouvé assommé hier soir pour se découvrir la victime d'une mauvaise blague fort malveillante. Selon la police de Kingsport, Hazlitt a surpris le fracas d'une effraction alors qu'il dînait chez lui, juste au-dessus de sa boutique située au 708 Harbor Street. Lorsqu'il a essayé de s'introduire dans son magasin, il a découvert alors qu'il était enfermé chez lui. Il a rapidement appelé la police, qui est arrivée en quelques minutes, mais le mal était fait...

La police a découvert une fenêtre brisée, une cale enfoncée dans la porte de M. Hazlitt, et quelques autres actes de vandalisme dans la boutique. Au moment où nous mettions sous presse, la liste des articles manquants ou brisés n'était pas encore disponible. M. Hazlitt offre une récompense pour toute information qui pourrait être fournie concernant cette agression.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°9

On ne parle dans toute la ville que de cet événement et les deux journaux d'Arkham le couvrent abondamment, déplorant que leur belle ville ne possède pas ce type d'installation moderne. Les investigateurs associés de manière positive à cette réouverture reçoivent un bonus de +1D6 % à leurs scores de *Crédit* et un gain en Santé Mentale de 1D4 points.

Bien entendu, les choses peuvent prendre une tournure beaucoup plus sombre. Si les Choses-Rats n'ont pas été chassées ou apaisées, elles pourraient causer de grands ennuis dans un théâtre bondé. Un sabotage, et même un incendie volontaire, sont toujours possibles. Une telle catastrophe est laissée à l'imagination retorse du gardien.

Solutions possibles

Aider les Choses-Rats

Si les investigateurs proposent de rendre la momie et les livres manquants aux Choses-Rats et les assurent que les tunnels situés sous le théâtre ne seront plus dérangés, les créatures acceptent de se cantonner à leurs tunnels et de ne plus s'infiltrer dans le théâtre Florentina. Elles sont heureuses de quitter le monde de la surface et qu'on les laisse tranquilles jusqu'au retour de leur maître, Hiram Coyne. Si on leur apprend que l'adorateur est mort, elles répondent : « La mort physique est un rêve dont le fidèle finit toujours par se réveiller ».

Les investigateurs trouveront les affaires appartenant aux Choses-Rats dans les endroits suivants :

La Boutique de Curiosités de Neil

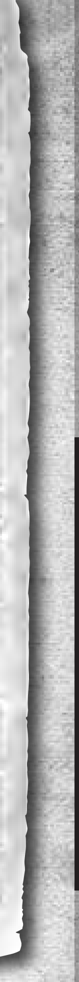
Toute personne visitant la Boutique des Curiosités est facturée 15 ¢ par M. Hazlitt pour voir la collection. Niché entre un diorama de grenouilles jouant du violon et une vitrine remplie de scarabées iridescents se trouve l'objet que lui a vendu M. MacGinnis, la dépouille du familier d'Hiram Coyne et fondateur de la colonie, la Chose-Rat des origines. Hazlitt a placé le cadavre desséché sur le dos dans une boîte en bois recouverte de velours, la désignant par une étiquette indiquant : « momie de singe égyptienne ». Hazlitt ne permettra à personne de l'examiner de près et tentera d'orienter les investigateurs sur des merveilles encore plus grandes se trouvant dans la pièce d'à côté.

Si on lui parle de la « momie », Hazlitt admet l'avoir achetée, mais reste discret sur sa provenance. Il n'a pas pris la peine de l'identifier au-delà d'un examen superficiel qui a déterminé qu'elle ferait très bien dans sa boutique. Il demandera à ceux qui souhaitent l'acheter la somme qu'ils sont prêts à payer. Le commerçant est un négociateur rusé, qui demande au début 75 $, mais acceptera, après une harangue qui semblera interminable, une proposition de 50 $ si les investigateurs réussissent un test de *Négociation*.

Livres Neufs et d'Occasion

Les investigateurs à la recherche des deux livres issus de la salle secrète d'Hiram Coyne et vendus à Jim Heath devraient rendre une petite visite à la boutique Livres Neufs et d'Occasion. Le propriétaire, M. Heath, se trouve, au hasard, au milieu des étagères et des piles de livres posées sur le plancher de sa boutique. C'est un homme accommodant qui est heureux de pouvoir discuter avec ses clients.

Si on lui parle des livres qu'il a achetés à Barton, il indique qu'il s'agit du *Theatrum Chemicum Britannicum* et de *Ye Errors of Hermes Trismegistus*. Il les a mis avec les livres rares dans une armoire fermée à clé derrière son comptoir. Heath a inscrit dessus les prix de 200 $ et de 75 $, mais les vendra ensemble pour 225 $ si les investigateurs réussissent



un test de *Négociation*. Si on lui pose des questions sur leur origine, Heath rapporte que Barton a prétendu les avoir achetés dans une vente de succession.

Les chasser

Une méthode possible pour affronter les Choses-Rats est de les chasser des tunnels qu'elles occupent. Les investigateurs ont plusieurs possibilités pour accomplir cette tâche – chacune possède ses avantages et ses inconvénients (aussi bien que des chances de succès). Celles exigeant que les investigateurs s'aventurent dans les tunnels les exposent au risque d'une attaque des Choses-Rats, comme indiqué ci-dessus.

Incendie/fumée

Les Choses-Rats sont conscientes du danger de tout incendie et fumée survenant dans les tunnels confinés et fuiront l'un ou l'autre si on les emploie activement contre elles.
Malheureusement, les tunnels enfumés et les incendies incontrôlés sont tout autant des menaces pour les investigateurs et les habitants de Kingsport que pour les Choses-Rats. Le gardien doit utiliser, si nécessaire, les règles de Noyade et de Suffocation, et déterminer si ces incendies ont une chance de se propager aux bâtiments du dessus.

Poison

Les Choses-Rats ont déjà fait face aux attaques de la chimie moderne des mains de César Orso. Elles se sont adaptées et ont appris à éviter ce type de menaces, en utilisant leurs liens avec les rats normaux pour qu'ils fassent office de goûteurs lorsque cela s'avérait nécessaire. Les pièges à appât et les granulés empoisonnés sont, au mieux, ignorés par les Choses-Rats et, au pire, utilisés par eux contre les humains en général ou même les investigateurs en particulier.



Les gaz toxiques que les investigateurs se sont procurés ou qu'ils ont produits puis ont rejetés dans l'air sont autant des dangers pour la population locale que pour les Choses-Rats et attireront de manière sûre et certaine l'attention de la police.

Eau

Les investigateurs peuvent choisir d'inonder les tunnels. La proximité du réseau d'égout local rend raisonnable une telle attaque. Si un effondrement se produit, les Choses-Rats sont chassées *sine die* de la zone immédiate.

La colonie subira quelques pertes, bien que minimes (1D20 %), car les rats et les Choses-Rats savent nager. Le gardien devrait alors décider du nombre de tunnels affectés et de la durée de cette inondation. Le niveau de l'eau ne s'élèvera pas au-dessus de celui de la source de l'inondation.

Les ignorer

Une option simple, mais qui apportera peu de reconnaissance aux investigateurs, est de ne pas agir et de laisser les Choses-Rats tranquilles. Sur le long terme, la présence de créatures inhumaines vivant sous Kingsport n'est évidemment pas une situation souhaitable, mais les Choses-Rats n'ont pas de plans immédiats pour affecter de manière négative le monde extérieur et le fait qu'elles soient là n'aura aucune conséquence dans le proche avenir, du moins tant que les travaux du théâtre restent à l'arrêt.

Si les investigateurs choisissent de remettre à plus tard la résolution du problème, le gardien ne doit donc pas les pénaliser – tout au moins, pas pour le moment. Les Choses-Rats, cependant, continueront à rechercher Raymond Barton et les objets qu'on leur a volés. Des effractions, des vols et la « disparition » du promoteur pourraient s'ensuivre. Si les Choses-Rats récupèrent les affaires de Coyne et parviennent à entraver les travaux du Florentina, elles auront peu de raisons de quitter leurs tunnels. Il est impossible de savoir combien de temps cela durera, mais tôt ou tard, quelqu'un subira très certainement les conséquences de l'inaction des investigateurs.

Barton et les Choses-Rats

Barton, comme la plupart des gens raisonnables, se refuse à croire qu'un groupe de monstres-rats intelligents vit sous le théâtre et, qui plus est, qu'ils veulent que les livres et autres objets emportés des tunnels leur soient rendus.

Si on lui présente la preuve de leur existence, il est susceptible de vendre l'affaire pour se faire de l'argent facile. Barton verra de telles affirmations comme une preuve de la folie des investigateurs et tentera de les rendre responsables de tout. Si la situation devient critique pour Barton, il rassemble ses ressources et fuit la ville.

Ce n'est pas un combattant dans l'âme et il a toujours pensé pouvoir se sortir de n'importe quelle situation par la discussion.

Récompenses en Santé Mentale

Tuer/chasser les Choses-Rats...+1D6/1D3 SAN
Parvenir à négocier avec les Choses-Rats..........................+1D3 SAN
Sceller les tunnels (sans parlementer)...............................+1D2 SAN
Voir le Florentina ouvrir comme salle de cinéma..............+1D10 SAN, +1D6 % à Crédit
Spectateurs blessés/tués par l'action des investigateurs.......-1/1D3 à -1D3/1D6 SAN
Exposer au grand jour les malversations de Barton...........+1D3 % à Crédit



Livres et objets occultes

Le journal d'Hiram Coyne

Hiram Coyne, sorcier mort depuis longtemps, conservait une trace de ses recherches magiques et alchimiques dans plusieurs journaux codés. Lorsqu'il fut contraint de fuir Kingsport après l'attaque sur l'Église congréganiste, Coyne laissa derrière lui l'un de ces journaux, qui couvrait ses travaux sur la période allant de 1685 à 1714. Le volume survécut aux siècles et fut récupéré par Barton dans la salle secrète de Coyne. Il est écrit en latin et codé selon un algorithme de chiffrement difficile remontant au XVII[e] siècle. Il faudra aux investigateurs 1D6 jours, un test réussi de *Langues : anglais*, et un autre d'*Intuition* assorti d'une réussite spéciale pour parvenir à casser le code.

Le texte raconte les recherches alchimiques de Coyne sous la tutelle de Temperance Fisher et sa participation au culte de Kingsport, ainsi que, sommairement, son admission au culte de Kingsport et son pacte avec Tulzscha.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
Occultisme : 5
Alchimie : 5
SAN : 1
Sortilèges (à la discrétion du gardien) : Contacter une Chose-Rat, Contacter Tulzscha, Enchanter un Brasero, Lever le Brouillard, Malédiction des Choses-Rats (formule erronée qui ne fonctionnera pas).

Theatrum Chemicum Britannicum, d'Elias Ashmole (1652)

Ce tome épais a subi d'importants dégâts dus à l'eau et des taches de moisissure parsèment la plupart de ses pages. Il est cependant encore en grande partie lisible.

Ce livre est un recueil d'écrits alchimiques en anglais compilés par le savant Elias Ashmole. Une plaque presque noircie identifie le propriétaire sous le nom d'Hiram Coyne. Nécessite de réussir un test de *Langues : anglais* pour comprendre la langue archaïque dans laquelle il est écrit.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 6
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Ye Errors of Hermes Trismegistus, manuscrit d'un certain « E.K. » (fin du XVI[e] siècle)

En meilleur état que le texte d'Ashmole, la couverture en cuir de cet ouvrage s'effrite néanmoins dans les mains de ceux qui l'examinent. Ce mince volume est conçu comme un compagnon pour les travaux du légendaire alchimiste Hermès Trismégiste, leur apportant des commentaires tout autant que des critiques.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 2
SAN : 0
Sortilèges : aucun

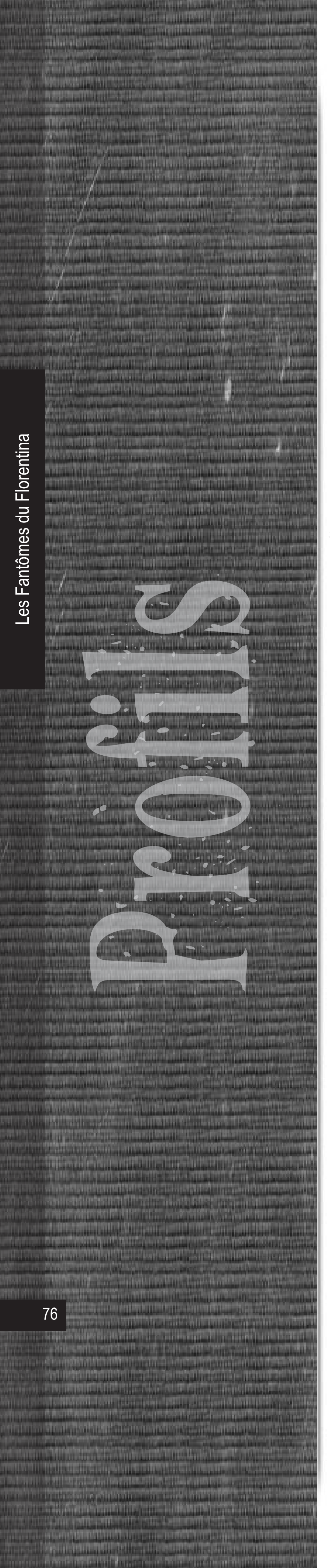
La Momie Chose-Rat

Si les investigateurs acquièrent le corps de l'ancêtre des Choses-Rats, ils tomberont de haut. Tandis que cette dépouille ressemble superficiellement à celle d'un singe desséché possédant une peau noire tannée, un examen plus attentif montre qu'elle est beaucoup plus terrible et étrange.

Ceux qui l'examinent et réussissent un test de *Sciences de la vie : biologie* ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle* peuvent se rendre compte que le corps ressemble à celui d'un très grand rat, mais que la tête et les pattes avant sont celles d'un primate, avec des orbites proéminentes, des dents semblables à celles des humains, et des doigts et mains bien développés. Cette découverte coûte aux investigateurs 1/1D3 points de Santé Mentale.

Une dissection (nécessitant une nouvelle réussite à un test de *Sciences de la vie : biologie* ou de *Médecine*) les déconcertera encore plus, car si la charpente externe de la créature ressemble à celle d'un gros rat, tout le squelette et ce qui reste des organes internes sont ceux d'un homme étrangement difforme.

Cette découverte coûte aux investigateurs 1/1D3 points de Santé Mentale supplémentaires.





Raymond Barton,

promoteur, homme de spectacle,
bâtisseur de « châteaux en Espagne », 49 ans

Pour plus de détails concernant le passé de Barton, voir la Deuxième partie : L'enquête, p.47.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	28 %
Athlétisme (nage)	59 %
Baratin	81 %
Comptabilité	24 %
Conduite	66 %
Crédit	35 %*
Discrétion	21 %
Dissimulation	26 %
Droit	44 %
Négociation	49 %
Persuasion	67 %
Psychologie	51 %
Sciences occultes	08 %
Se cacher	31 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	60 %

* En raison du soutien financier que lui apporte Victoria Turner, lorsqu'il négocie avec des résidents de Kingsport, le Crédit effectif de Barton est de 75 %, sauf s'il perd cette faveur à ses yeux, moment où son score ne sera alors plus que de 5 % à Kingsport et dans les communautés environnantes (dont Arkham, mais pas Boston). Lorsqu'il négocie avec d'anciens employés ou fournisseurs, son score effectif de Crédit est de 0 %…



Madame Rochelle,

alias Constance Deville, 56 ans

Médium et « oracle du monde des esprits » de la région de Boston, Madame Rochelle (alias Constance Deville) est une faiseuse de bonnes œuvres fourvoyée qui croit (à tort) posséder des pouvoirs psychiques.

Même si ses objectifs sont louables, Madame Rochelle est une personne irritante qui fourre son nez partout et dont la conception de l'aide est de proclamer haut et fort : « Il y a ici une présence maléfique ! »

Son titre de gloire est d'avoir « prédit » la mort du président Harding en 1923, après avoir annoncé qu' « un grand Américain mourrait dans l'année qui vient ».

La plupart des gens la considèrent comme une hurluberlue inoffensive. Ses lettres fréquentes au rédacteur en chef l'avertissant de catastrophes restent heureusement sans suite.

Caractéristiques

APP	10*	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Chiromancie	59 %
Crédit	34 %
Évanouissement	41 %
Lire dans les feuilles de thé	83 %
Persuasion	26 %
Psychologie	55 %
Sciences occultes	44 %
Séance de spiritisme	61 %
Sombres déclarations	87 %

Attaques

Hurlement assourdissant	90 %
Dégâts : aucun	

* Si elle s'habille normalement dans la vie quotidienne, lorsqu'elle est « sur le coup », Madame Rochelle porte une robe minutieusement brodée et un diadème d'argent, dont elle prétend qu'ils l'aident à communiquer avec le monde des esprits.



Les Choses-Rats

Horreurs persistantes et parodies de l'homme. Pour plus de détails, voir « Les Choses-Rats de Kingsport », p.66.

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	PVie	Impact
Bernardo	2	6	1	11	20	5	4	-4
Ophelia	2	6	1	12	19	8	4	-4
Marcellus	2	10	1	10	17	7	6	-4
Gertrude	2	7	1	9	18	5	4	-4
Horatio	3	5	1	11	22	8	3	-4
Cordelia	2	8	1	14	20	5	5	-4
Hamlet	2	10	1	15	17	10	6	-4
Regan	2	6	1	15	18	7	4	-4
Osric	1	3	1	9	16	5	2	-4
Lear	2	6	1	15	21	9	4	-4
Edgar	3	11	1	9	22	6	6	-4
Oswald	7	3	6	11	9	1	5	-2

Compétences
Athlétisme 95 %
Discrétion 65 %
Langues : pidgin anglais 45 %
Se cacher 80 %

Attaques
Morsure 45 %
Dégâts 1D3 - Impact

Protection
Aucune, mais il faut soustraire 40 % aux chances de toucher une Chose-Rat quand elle court et 20 % quand elle est accrochée à quelqu'un.

Sortilèges
Commander à des hordes de rats
Envoyer des Rêves

Perte de SAN
0/1D6 points

Les Choses-Rats ne comptent qu'une douzaine de membres, dont environ les 2/3 sont des mâles. Elles contrôlent toute une force de rats normaux, principalement des compagnons et membres de famille élargie, formant tout de même plusieurs centaines d'individus.

Bien que les Choses-Rats puissent se croiser avec les rats normaux, environ 1 % des naissances seulement donnent de vraies Choses-Rats. Elles évitent en effet de s'accoupler avec d'autres Choses-Rats en raison des problèmes de consanguinité que cela présenterait. Toutes les Choses-Rats sont les descendantes de « Vieille Maman Mayble », le fidèle familier de l'adorateur Hiram Coyne.

Curieusement, les Choses-Rats sont toutes nommées d'après des personnages tirés des pièces de théâtre de Shakespeare *Hamlet* et *Le Roi Lear*, du fait que la colonie prenait autrefois plaisir à écouter ces pièces de théâtre jouées dans le théâtre au-dessus.

Les membres notables sont : Lear (le mâle le plus âgé considéré comme le chef de la colonie), Hamlet (fils de Lear, un jeune mâle audacieux préparé à prendre la place de son père) et Regan (une femelle rusée dotée d'un talent pour résoudre les énigmes et les pièges).





La Caverne de cristal

Par Brian Courtemanche





Scénario 3

La Caverne de cristal

par Brian Courtemanche

Où les investigateurs croisent un mystère aussi ancien que les collines onduleuses et les vallées couvertes de forêts des Terres de Lovecraft et découvrent qu'il est parfois préférable de laisser certaines gemmes à l'état brut.



En quelques mots…

Il y a bien longtemps, les Hyperboréens invoquèrent pour combattre des Mi-Go un Autre Dieu Inférieur, qui fut utile pour au moins les retenir un moment. Mais les Fungi de Yuggoth sortirent vainqueurs du combat et brisèrent le dieu en milliers de morceaux de cristal. Au moyen de leur magie, ils le clouèrent à la terre pour l'empêcher de se reformer. Mais un chantier de construction actuel tout juste démarré pourrait bien signifier pour lui la délivrance…

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont appelés et embauchés par Hayden Booth pour enquêter sur les incidents à répétition que connaît son chantier installé sur ses nouvelles terres à Foxfield, dans le Massachusetts.

Enjeux et récompenses

Comprendre les mystères attachés à la Caverne de cristal

Empêcher la destruction de la Caverne, qui signifierait la reconstitution dans notre monde d'un Autre Dieu Inférieur qui ne ferait que semer la dévastation.



Ambiance

Dans les bois de Foxfield, il se passe des choses bien étranges : ouvriers d'un chantier attaqués par une bête qu'on ne retrouve pas, engins vandalisés, lieu évité par la population locale en tant qu'ancien cimetière indien… Les forestiers ne sont pas toujours de grands causeurs, contrairement à un chasseur internationalement reconnu venu ici pour se faire valoir. Qui va réussir à dénouer les fils de l'intrigue ?





Vers Lawrence
et Andover
Whipple
Brewster
Allerton
Caverne de cristal
Clegg
Les Trois Dames
Ravin du sorbier
Pearson
Fox River Falls
Vieux Croyants
Colline verte
Tour de surveillance
des feux de forêt
Copley
Les Hauteurs
Sutler
White
Rivière Fox
Taggert
Foxfield
Abbot
Parker
La Vieille Maison des Pickering
Les Fabriques
L'ancienne
filature
Le Manoir
Pickering
L'outillage agricole & son gérant
Eglise unitarienne
Maison des Greene
Ecole
Le courrier de Foxfield
Magasin Général Parker
Le centre de Foxfield
Les Fermes du Sud
Poynton
Sawyer
Vieilles pierres
sur la Colline des ronces
La Route de Foxfield
Latham
McCourt
Vers Tewksbury
et Lowell
Palson
Le Fleuve Miskatonic
Vers Arkham
et Kingsport
Autoroute d'Aylesbury
Foxfield
Une communauté rurale dans une sombre clairière
L'ancienne filature la nuit
La rue principale le jour
SJ Worthington

Prologue

Historique pour le gardien

Au fond des bois, juste au sud de Foxfield, dans le Massachusetts, se trouve une grotte de cristal de quartz oubliée. Il s'agit en réalité des restes en sommeil d'un Autre Dieu Inférieur emprisonné ici il y a des millénaires par les Mi-Go. Cette caverne-tombeau reste inviolée depuis bien avant que les premiers hommes aient foulé ces collines boisées, protégée par un puissant gardien. Mais les choses ont changé récemment, ce qui a mis en branle toute une série d'événements tragiques et terrifiants.

Histoire ancienne

Il y a des siècles, à l'époque du miocène, une communauté d'Hyperboréens fut attirée dans la région correspondant aujourd'hui à Dunwich par le chant du Dieu Extérieur Abhoth. Sur leur chemin, ils rencontrèrent une colonie de Mi-Go et les deux groupes s'affrontèrent.

Au cours de cette bataille, les Hyperboréens invoquèrent un Autre Dieu Inférieur, une énorme horreur polychrome qui, après s'être formée, infligea des destructions incalculables aux Mi-Go. Ces entités fongoïdes furent contraintes de concentrer leurs efforts sur cette menace, ce qui permit aux Hyperboréens de s'échapper et de poursuivre sains et saufs leur route en direction de Dunwich.

Après un long combat, les Mi-Go furent vainqueurs de l'Autre Dieu Inférieur et le brisèrent en plusieurs dizaines de milliers de cristaux ressemblant à des pierres précieuses. Ces restes formèrent une vaste caverne de quartz située juste sous la surface.

Après cette victoire, les Mi-Go se servirent de leur magie sur la caverne afin de s'assurer que jamais plus l'entité ne reviendrait leur causer des soucis. Cinq piliers noirs, ressemblant aux morceaux cristallins du dieu vaincu lui-même, furent disposés à l'intérieur de la caverne selon un motif pentagonal autour d'un grand pilier central.
Ces « barres de contention », en clouant le dieu à la terre, le rendaient impuissant et incapable de se reconstituer. Mais si un jour ces barres venaient à être brisées, les protections placées au travers du cadavre du dieu seraient rompues et lui permettraient de se reformer et de reprendre son déchaînement antérieur.

Afin d'éviter que les barres de contention ne soient dérangées, les Mi-Go installèrent un gardien pour surveiller la caverne. Ils invoquèrent un assistant surnaturel, une créature vulpine ayant la capacité d'apparaître sur notre plan d'existence et d'en disparaître, et la lièrent au site afin qu'elle défende la grotte contre tous ceux qui oseraient perturber les lieux.

Les siècles passèrent. Les Mi-Go se retirèrent dans leur base secrète située dans les profondeurs des collines au nord de la région, laissant derrière eux la caverne-gemme, son Gardien, et la volonté farouche de liberté d'un dieu immortel mystiquement lié au lieu de son exécution. Lentement, inexorablement, l'activité glaciaire ouvrit une faille dans la terre, exposant ainsi la Caverne de cristal au monde extérieur.

Cette activité géologique modifia lentement le positionnement initial de cinq barres de contention installées par les Mi-Go, affaiblissant ainsi leur emprise sur le dieu immortel. L'entité s'agite aujourd'hui, encore prisonnière, mais consciente instinctivement que sa liberté est proche. Son gardien ressent lui aussi cette menace croissante et se montre de plus en plus anxieux et désespéré à l'idée de continuer à assurer l'emprisonnement de la créature dont il a la charge.

Par la suite, le site de la Caverne de cristal est devenu le territoire de la tribu indienne du Massachusetts, qui a grandi dans la vénération et la crainte des lieux. Les chamans du Massachusetts reçurent d'horribles visions de ce qui se trouvait emprisonné sous leurs pieds. Leurs peuples croisèrent le gardien vulpin surveillant la région et une tribu descendante se forma, appelée « Le Peuple du Renard », dont l'esprit totem devint la créature vulpine venue d'un autre monde et rôdant sur leur territoire. Rempli de crainte, ce peuple endossa à son tour la mission de surveillance, bien que la compréhension de ce qu'ils gardaient reste pour eux fort vague.

Durant cette période, un groupe de druides explorateurs originaires d'Europe s'installa brièvement dans la région. Ils commercèrent avec le Peuple du Renard, prirent part à leurs visions, et croisèrent le Gardien de la caverne. Alarmés par ce qui s'agitait sous terre et troublés par ce sombre rôdeur vulpin, ils sculptèrent dans leur écriture maternelle, l'Ogham, un avertissement énigmatique sur un morceau de granite situé au-dessus du site. Les druides partirent finalement, mais le Peuple du Renard resta fidèle à son ancienne mission, chaque nouvelle génération transmettant à ses descendants les légendes du pays et leur mystère.

Le Peuple du Renard fut peu à peu absorbé par les colons blancs européens s'installant dans le nouveau monde. Grâce à sa riche culture autochtone et aux légendes mythiques

indiennes, la région finit par s'appeler « Foxfield » [NdT : « Le champ du Renard »]. Un homme appelé Allerton prit possession des terres situées autour de la Caverne de cristal et y trouva une jeune femme indienne, la dernière de son peuple, accomplissant une ancienne promesse. Le couple se maria et donna naissance à la lignée actuelle des Allerton.

Histoire récente

La famille Allerton, de nos jours, est l'incarnation actuelle du Peuple du Renard et remplit son office de derniers gardiens de l'Autre Dieu Inférieur. Leur propriété inclut le site depuis des siècles. Étant donné la grande ancienneté de cet endroit et l'étrangeté de la divinité emprisonnée, les Allerton n'ont aucune conscience que ce qu'ils protègent puisse être une menace.

En 1917, Jake Allerton, piètre agriculteur, buveur invétéré et joueur médiocre, eut besoin d'argent pour rembourser ses dettes. Faisant fi des vieilles superstitions familiales, il ouvrit au public la Caverne tapissée de cristal en la présentant comme une grotte recelant un trésor viking. Il espérait que cette grotte mystérieuse, avec ses étranges sculptures, attirerait facilement des touristes prêts à payer pour contempler ses merveilles. Jake, en guise d'appât supplémentaire, revendiqua avec ruse que l'ancien trésor viking était peut-être toujours enfoui quelque part à l'intérieur ou près de la caverne de quartz, en compagnie de quelque chef de tribu décédé depuis longtemps.

Pourtant, en dépit des espoirs élevés que Jake mettait dans ce projet, le piège à touristes était trop éloigné des grandes artères pour attirer beaucoup l'attention et il ne parvint jamais à générer les revenus escomptés. En outre, ses fils, Kyle et Thomas, n'eurent que mépris pour leur père qui avait profané les terres familiales sacrées. En tant que derniers Gardiens de la Caverne en titre, les jeunes hommes se sentirent profondément trahis par la dévalorisation de leur patrimoine opérée par leur père. Les espoirs de Jake furent de plus définitivement ruinés lorsque deux adolescents du coin pénétrèrent dans la caverne à la recherche du trésor viking et furent massacrés par son Gardien. Les autorités locales recherchèrent un loup ou un ours noir solitaires, mais ne le trouvèrent pas. Cette mauvaise publicité eut comme conséquence la fermeture de la « Grotte au trésor viking Allerton ».

S'enfonçant dans la spirale de l'endettement, Jake Allerton vendit les terres appartenant à sa famille à un homme d'affaires originaire de Boston nommé Hayden Booth. Doté temporairement d'importantes liquidités accompagnées de la honte d'en avouer la source, Jake dépensa l'argent comme un panier percé, prétendant avoir découvert le trésor viking enfoui sur ses terres.

Kyle Allerton, excédé des agissements de son père, le défia et, dans un accès de rage, le tua. Kyle enterra le cadavre de son père près de la Caverne de cristal. Le frère et la grand-mère de Kyle sont au courant de cet homicide et l'approuvent tacitement. Ils n'abordent jamais la question entre eux et ont repris tranquillement leurs fonctions de Gardiens de la Caverne de cristal sacrée, bien qu'ils ne soient plus propriétaires du terrain sur lequel elle se trouve.

Le présent

M. Hayden Booth, homme d'affaires originaire de Boston, projette d'exploiter le secteur pour son important gisement de quartz. Lorsque le minerai sera épuisé, Booth voit le potentiel d'un ensevelissement de la zone dans un but de développement commercial ou résidentiel. Ni romantique ni intellectuel, Booth ne voit aucune utilité dans une prétendue « caverne de cristal viking complètement dingue » et la considère simplement comme une source rentable de matière première.

Le voisin des Allerton, Buck Brewster, croit pour sa part fermement à l'histoire de Jake Allerton au sujet du trésor viking et se méfie de la famille.

Il pense que ce sont les Allerton qui ont tué les jeunes chasseurs de trésor, afin de défendre les richesses qu'ils ont thésaurisées. Il estime également que Booth finira tôt ou tard par découvrir le « trésor viking » sur les terres qu'il a achetées et a décroché un travail auprès de lui pour exploiter le quartz de la caverne, avec le secret espoir de découvrir le trésor.

Ayant gagné la confiance de Booth, Brewster a été nommé contremaître du projet et a embauché des ouvriers du coin pour l'aider dans sa tâche. Les hommes de la région pensent généralement que les terres Allerton sont un cimetière indien sacré et l'évitent, dans la crainte des malédictions et des fantômes. En conséquence, Brewster a dû recourir à de la main-d'œuvre provenant de la proche Tewksbury.

Les plans de Booth dérangent fortement la famille Allerton, qui sait d'instinct que quelque chose de terrible se passera si ce nouveau propriétaire perturbe le site. Les Allerton ne disposent d'aucune ressource financière ou juridique leur permettant de peser face à Booth et sont aujourd'hui déses-



Hayden Booth,
homme d'affaires, 47 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Baratin	55 %
Comptabilité	62 %
Crédit	65 %
Négociation	55 %
Persuasion	45 %
Psychologie	40 %

Attaques

• Corps à corps : bagarre	50 %

Description

Homme d'affaires pragmatique originaire de Boston qui souhaite aplanir le chemin pour son opération d'exploitation du terrain qu'il a acheté à Foxfield, dans le Massachusetts.

pérés. Depuis que les tentatives d'excavation ont commencé, les frères Allerton ont vandalisé le matériel lourd du site dans le but de saboter les travaux, qui commencent ainsi à devenir une source de désagrément coûteuse pour Booth. Mais les choses ont encore empiré. Un accident s'étant déroulé sur le site a en effet, de plus, entaché le projet.

Deux ouvriers ont été grièvement blessés alors qu'ils essayaient d'enlever l'une des étranges poutres de soutien de la grotte (les fameuses barres de contention Mi-Go). Ils ont été attaqués par un grand animal qui a tué l'un d'entre eux et a laissé l'autre mentalement très marqué. Tout Foxfield est en émoi au sujet de cet accident.

Première partie : Le projet Foxfield

Implication des investigateurs

Booth a temporairement suspendu l'exploitation du cristal de la grotte. Il a l'intention de lancer une enquête privée pour savoir ce qui se passe sur sa propriété de Foxfield.

Les investigateurs sont invités dans les bureaux de M. Booth à Boston. Ils y rencontrent un homme élégamment vêtu, au milieu de la quarantaine, et fumant cigarette sur cigarette. Ses cheveux roux commencent à grisonner aux tempes. Son comportement est franc et pragmatique.

Les investigateurs qui sont des connaissances ou qui réussissent un test de *Connaissance* savent qu'il est célibataire, a fait ses études à l'Université Brown, est issu d'une famille intègre, et s'est forgé une fortune respectable grâce à des investissements effectués dans l'industrie papetière. Après les échanges d'amabilités, M. Booth en vient au fait. Il explique la situation en soulignant les points suivants au cours de la conversation :

Le Projet Foxfield

Il y a deux ans, Booth a acheté cinquante acres de terres à Foxfield, dans le Massachusetts, à un prix avantageux « auprès de fâcheux nommés Allerton ».

- Il a l'intention de construire des maisons sur le site, mais a constaté que le sol était instable.
- La superficie nécessite un terrassement vaste et coûteux pour rendre les constructions possibles.
- Booth a découvert sur la propriété un gisement de quartz très important et a décidé de l'exploiter.
- Il espère que la vente du quartz aux marchés industriels lui rapportera suffisamment d'argent pour payer le terrassement du site, faire un bénéfice modeste, et remettre sur les rails son projet de construction d'habitations.

Les complications surgissent

Après réception des autorisations nécessaires pour entamer les travaux, des membres de la famille Allerton, une vieille femme et deux jeunes hommes, sont venus lui demander de ne pas toucher à ce secteur.

- L'homme qui lui avait vendu la propriété, apparemment le père des jeunes hommes, avait disparu.
- M. Booth leur a expliqué que ces terres étaient maintenant les siennes, qu'elles lui avaient été vendues en toute légalité et en toute bonne foi, et qu'il en userait comme bon lui semblerait.
- Il a embauché un homme du coin nommé Buck Brewster, qui l'avait contacté, afin de superviser le travail difficile du défrichement du terrain et que l'exploitation minière puisse débuter. Le sens de l'initiative de cet homme lui a fait bonne impression.
- Trouver des hommes disposés à travailler sur le site fut une chose difficile et coûteuse, nécessitant de faire appel à une main d'œuvre venant des communautés voisines de Tewksbury et d'Andover.

Les problèmes commencent

Le projet a connu de nombreuses perturbations depuis le début des travaux, il y a un mois.

- Des engins lourds ont été vandalisés.
- M. Booth, Buck Brewster, et les ouvriers du site ont reçu des menaces (voir **Aide de jeu La Caverne de cristal n°1**).
- Il y a quelques jours, deux ouvriers ont été attaqués sur le site ; l'un fut tué et l'autre conduit à l'hôpital d'État à Tewksbury (un hôpital psychiatrique).
- C'est sans doute une sorte de grand chien ou de loup qui a attaqué ces hommes, même si aucun animal n'a encore été retrouvé.
- Le village de Foxfield est en effervescence depuis ces incidents.
- Les travaux ont été interrompus jusqu'à ce que tous les problèmes soient résolus.

Négocier avec M. Booth

Booth estime que tous les problèmes actuels, y compris ce qui est arrivé aux deux ouvriers, sont liés. Il veut que les travaux sur le site reprennent dès que possible : il a déjà investi suffisamment d'argent dans ce projet et ne peut pas se permettre de perdre beaucoup plus ; cet investissement est en train de virer

Booth

Vous dérangez des forces puissantes que vous ne comprenez pas.

Arrêtez les travaux à Foxfield MAINTENANT ou vous subirez un sort terrible.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°1

au rouge. Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* discernent que quelque chose d'autre préoccupe M. Booth. Ceux qui l'interrogent et réussissent un test de *Persuasion* apprennent que Booth fait des rêves étranges au sujet de la famille Allerton et de la grotte tapissée de quartz située dans les bois. Il attribue ces visions inquiétantes au surmenage et au stress entourant le projet. Elles sont en réalité dues au sort *Envoyer des rêves* lancé par Mémé Allerton.

Dans le village de Foxfield

Foxfield, un petit village et canton modeste de la Nouvelle-Angleterre, est en émoi. La mort d'un homme, apparemment causée par un animal sauvage, et l'hospitalisation d'un autre, effraient sérieusement les habitants. Les enfants ne sont plus autorisés à sortir. Les hommes constituent des milices armées de carabines et de fusils de chasse, et parcourent les bois en tirant sur tout ce qui bouge.

Il y a chaque jour 10 % de chances qu'un chasseur soit accidentellement touché par l'un de ses concitoyens. Les rumeurs (toutes fausses) au sujet de loups sauvages, d'ours, de chiens enragés, et d'animaux échappés d'un cirque circulent follement dans le village.

Entrée en scène de Derek Miles

Le chasseur de gros gibier cosmopolite Derek Miles, actuellement à Boston pour une tournée de dédicaces (son ouvrage, *Étranges proies du Kenya*, est un best-seller) a entendu parler de la « bête sauvage » qui rôde dans les forêts de Foxfield.

Mesurant la chance de pouvoir de tuer un animal jusque-là inconnu de l'homme, ou au moins d'apparaître comme un héros aux États-Unis, Miles se rend à Foxfield et établit sa résidence temporaire dans une chambre située au-dessus du Magasin général du village.

Égoïste et grandiloquent, Miles déchaîne la peur de la population jusqu'à de nouveaux sommets, s'écriant tour à tour qu'ils font face à une terrible bête et qu'il est l'homme qui pourra l'abattre. Il ne faut qu'un instant au chasseur pour trouver antipathique tout investigateur qui n'est pas en adoration devant lui ou qui conteste son autorité (c'est une autorité autoproclamée sur presque n'importe quel sujet).

Quand il n'est pas au village à prendre un bon repas ou à agacer les gens du coin, Miles chasse dans les bois. Il peut facilement menacer des investigateurs contrariants dans un environnement choisi, leur venir en aide dans un instant dramatique, ou devenir lui-même chassé après s'être heurté au Serviteur.



Derek Miles,

Chasseur de gros gibier, 34 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	56 %
Crédit	30 %
Discrétion	55 %
Écouter	66 %
Pister	70 %
Premiers Soins	55 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	55 %
Se cacher	48 %
Trouver Objet Caché	64 %

Attaques

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau de chasse) 40 %
  Dégâts 1D6+Impact
- Armes à feu : armes d'épaule (fusil Winchester calibre .30-06) 65 %
  Dégâts 2D6+4
- Armes à feu : armes d'épaule (fusil à éléphant) 55 %
  Dégâts 3D6+4
- Armes à feu : armes de poing (Colt M1877) 60 %
  Dégâts 1D10
- Corps à corps : bagarre 60 %

Description

Chasseur de gros gibier cosmopolite possédant un ego de la taille du Texas. L'idée de tuer un animal jusqu'alors inconnu de l'homme est un appât trop tentant pour qu'il puisse y résister.



Consultation des journaux

Le Courrier de Foxfield

Le Courrier de Foxfield a vendu son dernier numéro en 1922, victime du déclin de l'industrie dans le village depuis l'incendie de la filature en 1911. Les archives du journal contiennent néanmoins trois articles évoquant la grotte mystérieuse.

Les investigateurs qui veulent avoir accès aux bureaux fermés à clef et aux volets fermés du *Courrier* doivent, soit entrer par effraction, soit demander l'aide de la secrétaire de mairie, Louise Madsen. Miss Madsen possède les clés du bâtiment, mais ne permettra aux investigateurs de parcourir les dossiers qu'en sa compagnie.

Effectuer des recherches dans la collection de journaux courant de 1867 à 1922 prend douze heures. Les investigateurs doivent réussir des tests de *Bibliothèque* pour obtenir chacune des **Aides de jeu La Caverne de cristal n°2, 3 et 4**.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°2

[MERCREDI] 16 MAI 1917

LA GROTTE AU TRÉSOR VIKING PRÊTE À ACCUEILLIR LES VISITEURS

Jake Allerton, un agriculteur de la région, va ouvrir au public sa Caverne de quartz. Jake Allerton, désormais entrepreneur, a en effet annoncé l'ouverture officielle de la *« Grotte au trésor viking Allerton »*, une caverne de quartz semi-précieux située sur ses terres. Selon lui, cette grotte serait un endroit mystique où les Vikings se rendaient autrefois et où ils auraient enterré un trésor.
Comme preuve de ces assertions, Allerton souligne l'existence de la *« roche runique »*, un bloc de granite situé sur la colline, au-dessus de la caverne, sur laquelle sont gravées d'étranges écritures en forme de bâtonnet.

« Nul doute que les Vikings s'en servaient pour indiquer l'endroit où ils avaient enterré leur trésor », affirme Allerton.

Il affirme en outre que ces inscriptions forment un message codé révélant l'endroit où le trésor est enfoui.
M. Allerton espère que de nombreux visiteurs feront la queue pour voir les merveilles du lieu – pour un prix modique. *« Qui sait ? »*, ajoute M. Allerton, *« quelque visiteur chanceux pourrait déchiffrer le code et trouver le trésor ! »*

La Grotte est ouverte de 10 h à 16 h, du lundi au vendredi.
La ferme Allerton se trouve sur la Route de Foxfield, après avoir pris l'autoroute d'Aylesbury, juste après l'embranchement menant à Tewksbury.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°4

FERMETURE DE *« LA GROTTE AU TRÉSOR ALLERTON »*

L'attraction croulait sous les difficultés

« La Grotte au trésor viking Allerton », l'attraction touristique située en bordure de route dont nous vous avons déjà parlé, est, selon son propriétaire Jake Allerton, désormais fermée. Avec ses magnifiques dépôts de quartz colorés à l'intérieur d'une grotte souterraine, elle faisait pourtant pâle figure depuis son ouverture l'année dernière.

Nos lecteurs se souviennent certainement que deux jeunes de la région, Chucky Hurst et Chris Westerly, y ont été retrouvés morts à l'automne dernier, malheureuses victimes de l'attaque d'un animal sauvage.

Bien que la famille Allerton n'ait jamais été rattachée au moindre acte répréhensible lié à cette tragédie, l'animal responsable de la tuerie n'a cependant jamais été retrouvé. Ce malheur fut le coup fatal donné à une attraction déjà en difficulté et qui n'a jamais réussi à s'en remettre.

Allerton indique que sa famille va retourner à l'agriculture et envisage de rouvrir l'étal de fruits et légumes qu'ils installent habituellement au beau milieu de l'été en bordure de route. Aucun trésor viking n'a jamais été trouvé dans la grotte.



Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°3

LUNDI 22 OCT.

DEUX JEUNES DU COIN TUÉS À « LA GROTTE AU TRÉSOR »

HURST, WESTERLY
Attaqués par un grand animal
Une terrible tragédie vient de frapper Foxfield : Chucky Hurst et Chris Westerly, deux jeunes du coin habitant les fermes du Nord, ont été retrouvés morts ce week-end à la *« Grotte au trésor viking Allerton »*. Le gendarme Richard Slate rapporte que, quelque part entre vendredi soir et dimanche matin, les garçons se sont introduits discrètement dans la propriété des Allerton et semblent avoir été attaqués par un grand animal sauvage.

« Nous vérifions les choses auprès des voisins, des propriétaires de chiens du coin, ainsi que des cirques itinérants et des zoos de la région », a déclaré Slate, *« pour voir si un grand animal n'aurait pas pu s'échapper et serait le responsable de cette tragédie »*.

Slate refuse d'éliminer la possibilité de la présence d'un chien sauvage, d'un loup ou d'un ours errant en provenance de la région inhabitée du New Hampshire. Il demande aux habitants de prendre leurs précautions lorsqu'ils se trouvent à l'extérieur et recommande à tous ceux qui repéreraient un animal suspect dans les environs de le contacter à son bureau ou bien d'appeler la police de l'État.

Le propriétaire de l'attraction, Jake Allerton, n'a pu être joint.



Richard Slate,

gendarme de Foxfield, 55 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 50

Compétences

Comptabilité	60 %
Crédit	65 %
Équitation	75 %
Métier : mécanique	70 %
Négociation	65 %
Psychologie	25 %

Attaques

- Armes à feu : armes d'épaule (fusil calibre 12) 58 %
  Dégâts 4D6
- Corps à corps : bagarre 50 %

Description

Personne sans curiosité, les fonctions de Richard Slate sont peu nombreuses : lire le *Riot Act* à un jeune délinquant ou ramener chez elle une personne ivre pour qu'elle puisse cuver tranquillement. Il est déconcerté et quelque peu inefficace au sujet des problèmes sérieux qui assaillent actuellement le village.

L'Annonceur d'Arkham

L'Annonceur d'Arkham a lui aussi publié récemment deux articles au sujet des événements qui se déroulent actuellement à Foxfield. Les investigateurs consultant le journal, à Boston, Arkham, Tewksbury, ou Foxfield, peuvent obtenir les **Aides de jeu La Caverne de cristal n°5** et **6** en réussissant un test de *Bibliothèque*.

Si les investigateurs manquaient l'occasion de consulter ces articles de journaux les plus récents, le gardien peut faire en sorte que Louise Madsen mentionne les articles récemment parus sur Foxfield (par exemple : « les problèmes que nous avons rencontrés récemment ont été signalés dans *L'Annonceur*, vous le savez ? »).

DES ATTAQUES D'ANIMAUX SUR LE SITE DU CHANTIER DE FOXFIELD

Un mort, une hospitalisation

FOXFIELD, le 31 mai - La peur étreint la population de Foxfield. Un grand animal non identifié a attaqué deux ouvriers hier après-midi, alors que les deux hommes quittaient leur poste sur le Chantier géré par M. Booth. L'un des hommes, Neil Peters, d'Andover, a été retrouvé mort sur les lieux. L'autre, James Corey, a été conduit à l'hôpital d'État de Tewksbury, le sanatorium le plus proche, pour une soudaine affliction nerveuse. Le gendarme Richard Slate rapporte qu'un chien ou un loup énorme a sans doute attaqué les deux hommes.

Le travail avait récemment repris sur le site après la destruction par des vandales d'outils et d'engins sur le site quelques semaines plus tôt. Une nouvelle fois, le site a été fermé, mais son propriétaire, M. Hayden Booth, émet le vœu selon lequel la construction reprendra dès que la zone sera sécurisée pour les ouvriers.

Des habitants de Foxfield armés recherchent activement l'animal qui rôde peut-être dans leurs forêts. Le gendarme Slate incite les résidents à faire preuve de prudence lorsqu'ils se trouvent en extérieur et d'éviter les régions boisées. Quiconque aperçoit un animal suspect dans la zone est invité à contacter le gendarme Slate ou la police de l'État du Massachusetts.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°5

Consultation des registres fonciers

Les archives de Foxfield sont entreposées à la mairie, une grande maison de style néo-gothique, un endroit également connu sous le nom d'« ancienne maison des Pickering » et cédé à la ville en 1911. Comme pour les bureaux aux volets fermés du *Courrier*, les investigateurs doivent d'abord obtenir l'autorisation de Louise Madsen pour avoir accès aux documents. Elle y est tout à fait disposée, mais insiste pour être présente pendant qu'ils effectuent leurs recherches.

Les archives ont été parfaitement classées par Miss Madsen, qui se propose d'aider les investigateurs à localiser les dossiers spécifiques qu'ils recherchent (ce qui leur donne un bonus de +10 % à leurs tests de *Bibliothèque*). Une heure de recherche dans les registres fonciers révèle les faits suivants :

- La famille Allerton possédait, depuis la fondation du village, 33 acres de terrain situé au sud de Foxfield. Ces documents font partie des premiers registres fonciers du Commonwealth. Le terrain est resté dans la famille durant des générations.
- En 1919, Jake Allerton a vendu – plutôt à bas prix – 30 acres de cette propriété à Hayden Booth. Seuls trois acres, la ferme, et quelques modestes terres agricoles, sont restés en possession de la famille.
- La transaction semble bien rédigée, claire et parfaitement légale. Aucun document au sujet d'une quelconque grotte ne figure dans les registres.

**DU MATÉRIEL DE CHANTIER DÉTÉRIORÉ PAR DES VANDALES
RÉCOMPENSE POUR TOUTE INFORMATION**

Le chantier de construction de Foxfield arrêté
Foxfield, le 17 mai – Une récompense de soixante-quinze dollars est offerte par l'homme d'affaires Hayden Booth, originaire de Boston, pour toute information qui conduirait à l'arrestation des personnes responsables des actes de sabotage et de vandalisme opérés sur le site de construction situé sur sa propriété de Foxfield, dans le Massachusetts. Selon le contremaître du chantier, un habitant de la région nommé Buck Brewster, deux grandes pièces d'équipement lourd ont été endommagées et un abri contenant des outils incendié, nécessitant des réparations et des retards coûteux.

Mais les dommages auraient pu être encore pires, car du carburant destiné aux véhicules de construction et de la dynamite utilisée dans le cadre de l'exploitation minière industrielle sont entreposés sur le site. Les autorités craignent que de tels actes malveillants se répètent et que ce ne soit dès lors qu'une question de temps avant qu'il en résulte des pertes en vie humaine.

« Les hommes devront rester chez eux, pour la plupart, jusqu'à ce que nous puissions remplacer les outils et réparer les engins », déplore Brewster. *« Mais nous allons remettre ce chantier sur les rails »*. Les travaux venaient tout juste de commencer sur le chantier, autrefois le site d'une attraction en bordure de route locale ayant fermé il y a maintenant plusieurs années.

Quiconque possède des renseignements est prié de contacter le gendarme Richard Slate ou la police de l'État du Massachusetts.

Louise Madsen

La secrétaire de mairie de Foxfield s'appelle Louise Madsen, c'est une femme entre deux âges, célibataire et sans enfant. Elle possède le Magasin général de Foxfield, qui fait également office de sous-succursale postale du village.

Ceux qui cherchent un endroit où descendre à Foxfield apprendront que Louise peut leur louer les chambres situées au-dessus du Magasin général pour un dollar la nuit, et leur fournir des repas pour 35 cents supplémentaires.

Miss Madsen se targue de se tenir au courant de tout ce qui se passe à Foxfield et apprécie une bonne discussion. Les investigateurs qui lui posent des questions trouveront rapidement en elle une bonne source d'informations.

- **Si on l'interroge sur la Grotte au trésor,** Louise répond : « Je ne savais pas qu'il y avait ce genre d'endroit par ici jusqu'à ce que Jake Allerton, il y a quelques années, ne fasse l'annonce de sa “ Grotte viking ”. Je ne l'ai visitée qu'une seule fois, pour rigoler, avec deux copines. Je dirais que les cristaux sont magnifiques, mais que quelque chose de ce lieu m'a effrayée. Je ne sais pas si c'était l'air confiné, ou quelque chose d'autre, mais j'avais hâte de partir. Allerton a fermé l'endroit peu de temps après et je n'ai plus vraiment repensé à cela depuis. Maintenant qu'il y a de nouveaux travaux en cours, j'imagine que cela va être la fin de la grotte. »
- **Si on l'interroge sur les cas récents de vandalisme commis sur le site,** Louise explique qu'elle ne sait pas qui se cache derrière cette destruction malveillante. Elle soupçonne les frères Allerton – de mauvaises graines –, mais ne le révélera pas à des gens venant de l'extérieur, sauf si les investigateurs réussissent un test de *Persuasion*.
- **Si on l'interroge à propos de l'attaque d'un animal sur les ouvriers du site du chantier Booth,** elle hausse les épaules et lève les mains dans un geste d'impuissance en disant : « Je n'ai aucune idée de ce qui a pu s'en prendre à ces pauvres ouvriers. Je suis de tout cœur avec leurs familles. »
- **Si on l'interroge sur les Allerton,** Louise répond : « Bien sûr que je connais les Allerton. Des paysans qui ne traînent pas trop en ville. La grand-mère vient aux offices quand le temps le permet. Ils sont voisins avec Buck Brewster. On ne voit plus le père depuis plusieurs années. Les gens disent qu'il a pris ses cliques et ses claques – cela arrive parfois avec les hommes », dit Louise avec une certaine amertume. « Il y a la vieille Mémé Allerton – grand-mère de deux garçons, Kyle et Thomas. On peut dire que c'est elle qui les a élevés, car leur mère est morte en donnant naissance à son second fils. Les garçons ont grandi en étant aigris, vous savez, une sorte de colère contre le monde entier. Je ne peux pas dire que je blâme l'éducation qu'ils ont reçue : un père de famille en difficulté, pas de mère, et une grand-mère âgée pour s'occuper d'eux… Eh bien, ils sont grands maintenant, font des petits boulots dans le village et vendent parfois des légumes sur un étal en bordure de route. Mais ce sont des têtes brûlées – ils se sont bagarrés avec d'autres jeunes gens par ici. Le gendarme Slate a dû les calmer plus d'une fois. »

Visite à l'hôpital d'État de Tewksbury

Les investigateurs voudront peut-être rendre visite au survivant de l'attaque d'un animal conduit à l'hôpital d'État de Tewksbury, dans cette ville voisine située à environ 25 minutes en voiture de Foxfield.

C'est un bâtiment austère en briques rouges de trois niveaux et demi, entouré par une haute clôture en fer surmontée de pointes acérées.

À l'intérieur, les investigateurs remarquent une forte odeur d'antiseptique, un linoléum parfaitement serpillié, et l'aspect institutionnalisé généralement triste de ce genre d'endroit. Les patients sont vautrés, apathiques, sur des chaises dans le couloir ou, s'ils sont jugés trop dangereux pour être admis dans les couloirs, sont enfermés derrière de solides portes dotées de petites fenêtres d'observation.

Une infirmière d'un calme prodigieux (Miss Saxton) tient la réception, accueille les visiteurs, et leur demande la raison de leur visite. Elle appelle un certain Dr Holt pour qu'il vienne à la rencontre des investigateurs.

Le Dr Wade Holt a en charge le cas de l'ouvrier blessé. C'est un homme qui respire la forme, d'un grand gabarit, au milieu de la cinquantaine. Le Dr Holt porte une blouse blanche par dessus son costume et fait preuve d'une attitude enjouée et amicale.

Il salue les investigateurs avec une courtoisie toute professionnelle. Les investigateurs réussissant un test de *Baratin*, de *Persuasion* ou de *Crédit* seront en mesure d'obtenir sa coopération (ceux qui ont des références médicales, juridiques, ou policières gagnent +40 % à leur test de compétence).



Le docteur peut livrer les faits suivants :

- Corey est ouvrier et menuisier. Il réside à Tewksbury, dans le Massachusetts. Il a 23 ans, est célibataire et sans enfant.
- Physiquement, M. Corey n'a subi que des entailles et des contusions mineures ; mais mentalement, il souffre de dépression nerveuse pour avoir été témoin de l'attaque mortelle de l'animal sauvage sur Neil Peters.
- M. Corey soutient que lui et Peters ont été attaqués par un renard géant, même si les autorités prétendent que l'animal n'est probablement qu'un chien de grande taille.
- M. Corey exprime en fait un fantasme destiné à protéger sa psyché. La représentation d'un renard géant dans sa mémoire rend l'événement exceptionnel et donc moins susceptible de se reproduire. Corey se protège inconsciemment de la possibilité de jamais avoir à affronter un sort similaire. Cette attitude peut néanmoins conduire à la pensée magique et à d'autres troubles mentaux, ce qui explique pourquoi il doit recevoir une psychothérapie.
- Corey est calme et non violent. Il peut donc accepter des visiteurs.

Rencontre avec James Corey

Le Dr Holt autorise les investigateurs à avoir un bref entretien avec le patient. Corey est allongé sur un lit simple, le regard perdu dans le néant. Il accueille ses visiteurs d'un bref coup d'œil avant d'orienter à nouveau son regard fixe vers le plafond. Ceux qui réussissent un test de *Psychologie* confirment que M. Corey a subi un choc psychologique.

Les investigateurs réussissant un test de *Persuasion* ou de *Psychanalyse* réussissent à ce que Corey se concentre suffisamment pour raconter une fois de plus son histoire, qui inclut les points suivants :

- Lui et Peters étaient en train de dégager le site du chantier en fin d'après-midi.
- Tout au long de l'après-midi, les hommes présents ont entendu un chien hurler. C'était un son différent du cri normal, très étrange et plutôt effrayant.
- Peters et Corey étaient les derniers à travailler sur le site.
- Après avoir fixé une chaîne à l'excavatrice, ils ont essayé d'arracher la grande colonne centrale de la caverne.
- Au moment où ils mettaient la machine en branle et tiraient la lourde chaîne tendue, une grande « chose » a bondi de la forêt et les a attaqués.
- Cela ressemblait à un renard, mais de couleur foncée et de la taille d'un homme.
- La créature a frappé Peters et l'a fait tomber du siège de l'excavatrice, le clouant au sol.
- Corey a attrapé une pelle pour écarter la bête de Peters, quand la chose a relevé la tête et l'a regardé droit dans les yeux.

- « Ces yeux ! », raconte Corey, « C'était comme les flammes de l'enfer ! Rougeoyants des feux de l'enfer, les yeux du diable ! Ils étaient… intelligents… vous savez, comme les yeux d'un homme, pas ceux d'une bête stupide… il y avait là le mal. »
- Corey indique qu'il était tétanisé.
- La chose a grogné, puis refermé ses mâchoires sur la gorge de Peters.
- Leur défaite écrasante suivie des borborygmes émis par son camarade, c'en était trop ; Corey s'est évanoui.
- Lorsqu'il est revenu à lui, il faisait nuit. Le clair de lune lui révéla ce qui restait de Peters. Corey s'est sauvé par la route de construction, a couru jusqu'à Foxfield sans s'arrêter, et a été intercepté par le gendarme du village.
- Confus et effrayé, il a été transféré à l'hôpital où il se trouve toujours depuis.

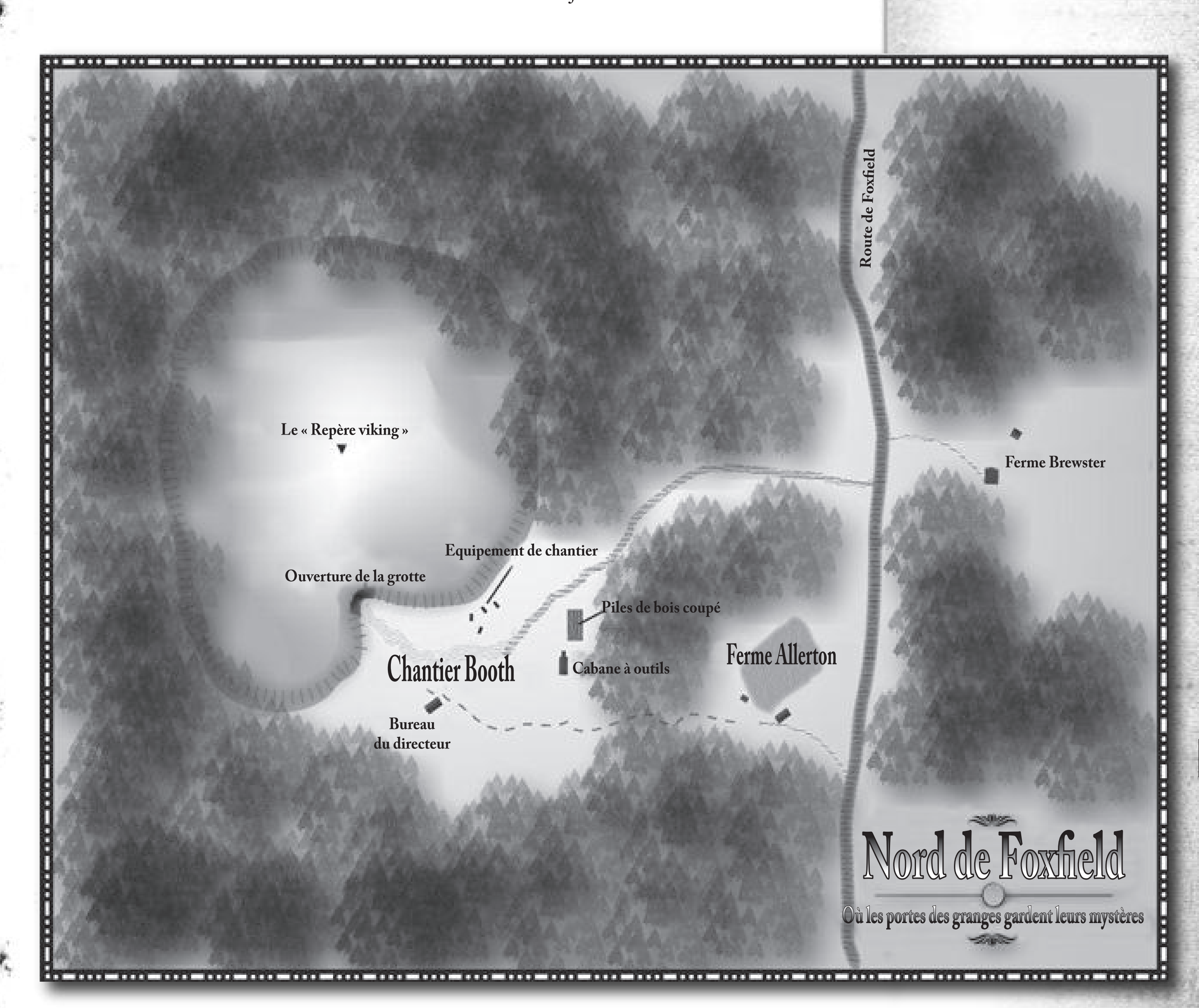
C'est là toute l'étendue des connaissances de Corey. Le Dr Holt accompagne les investigateurs à l'extérieur et leur donne sa carte. Son pronostic concernant Corey est un rétablissement progressif, mais il pense que son patient sera toujours hanté par l'expérience qu'il a vécue.

Deuxième partie : Dans les bois

Les environs

Les terres de M. Booth sont situées à huit kilomètres au nord-est de Tewksbury et à quarante kilomètres au nord-ouest d'Arkham. Les forêts denses du coin abritent une faune abondante (écureuils, tamias, moineaux, corbeaux, cerfs, etc.). Les gens de la région prétendent repérer parfois des ours noirs, des coyotes et des loups. La forêt donne le sentiment d'être extrêmement ancienne, avec ses sous-bois épais de feuilles tombées depuis des siècles innombrables. La zone entourant le site du chantier est formée de broussailles de basse altitude.

De temps en temps, on peut croiser des morceaux de granite et des pierres des champs, qui vont de la taille du poing jusqu'à d'énormes roches surgissant de terre. La région de la Nouvelle-Angleterre était autrefois recouverte de glaciers qui, lorsqu'ils se sont retirés, ont laissé des dépôts massifs de granite, comme les jouets oubliés d'un Titan.





Panneau indicateur délabré

Des investigateurs aux yeux perçants réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarqueront, à moitié enterré sous de vieilles feuilles à l'entrée du petit chemin de terre, un panneau en bois en décomposition.

Essuyer les débris qui le recouvrent révèlera l'inscription suivante : « Par ici pour la Grotte au Trésor Viking ! » – un vestige de la tentative avortée de Jake Allerton de se faire les dollars des touristes.

Trous surprises

3D4 trous, faisant chacun 1D4 m de profondeur, sont disséminés dans les bois, mais plus densément dans la zone entourant le Chantier Booth. Ils semblent relativement frais, comme creusés au cours des derniers mois. Ils sont l'œuvre de Buck Brewster et constituent la preuve de ses recherches vaines du trésor viking. Si on l'interroge là-dessus, M. Brewster nie savoir quoi que ce soit à ce sujet.

La nouvelle route

Juste devant la ferme Allerton, un nouvelle voie a été tracée à coup de haches et labourée à travers la forêt avec toute la subtilité d'un géant maladroit. Les arbres ont été rasés au bulldozer ou arrachés de terre, et des marques de bande de roulement d'engins lourds ravinent le sol.

C'est une voie large et grossière menant jusqu'au chantier, qui contourne les quelques arpents de terre appartenant encore aux Allerton. Cette route de construction brute effectue en effet un arc de cercle sur une distance d'environ 750 m autour de la ferme Allerton et conduit directement à la Caverne de cristal.

Bûcherons du coin effrayés, à réutiliser

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PVie	Impact
Adam	**16**	**09**	**11**	**10**	**08**	**10**	**+2**
Will	08	14	10	16	06	12	+0
Malcolm	13	15	11	11	11	13	+0
Peter	13	14	10	16	11	12	+0
Timothy	11	17	13	15	08	15	+0
John	10	15	11	11	12	13	+0

Armes
- Armes à feu : armes d'épaule (fusil calibre 20 (2C)) 30 %
  Dégâts 2D6
- Armes à feu : armes d'épaule (fusil calibre 30-06) 30%
  Dégâts 2D6+4
- Corps à corps : bagarre 50 %

Un tir égaré

Alors que les investigateurs se trouvent en forêt, ils entendent un coup de fusil. L'investigateur ayant le POU le plus bas doit effectuer un test de *Volonté*. S'il le réussit, un arbre à proximité est atteint par un coup de fusil. Plusieurs autres coups de feu criblent, sans danger, les arbres autour des investigateurs jusqu'à ce qu'ils puissent parvenir à faire réaliser leur terrible méprise à leurs agresseurs. Si l'investigateur rate le test, il est touché et subit 2D6+4 points de dégâts venant d'un tir de Winchester .30-06.

L'origine des coups de feu est un groupe d'habitants du coin nerveux et apeurés en train de chasser la « bête sauvage » qui hante leurs bois. Ces hommes tirent sur tout ce qui bouge et ont confondu l'investigateur avec la créature responsable de l'attaque contre les ouvriers du chantier.

Problèmes de Miles

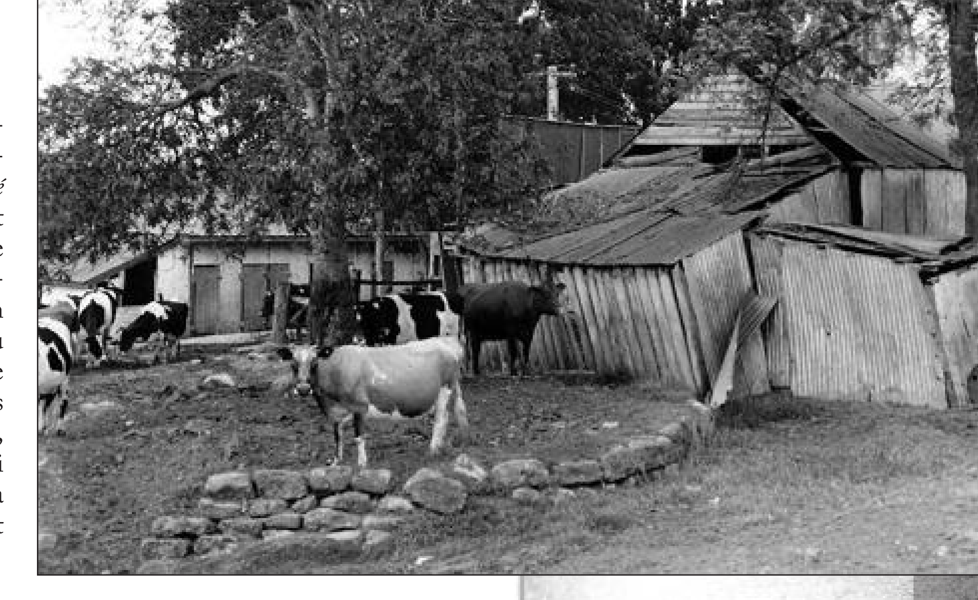
[NdT : Référence (et jeu de mot avec le personnage de ce scénario) à la ligne de chemin de fer West River Road, surnommée « 36 miles of trouble » [36 miles de problèmes] à cause de ses retards fréquents, accidents ou déraillements.]

Semblable à la rencontre ci-dessus. Les investigateurs sont repérés par le chasseur de gros gibier Derek Miles. Trop expérimenté pour confondre les investigateurs avec une bête sauvage, il veut néanmoins leur faire peur et les éloigner de son nouveau terrain de chasse. De sa couverture, Miles presse la gâchette et tire, manquant de peu la tête d'un investigateur et brisant une branche à proximité. Le chasseur sort alors des bois, s'excusant d'un air suffisant pour avoir « pris » les investigateurs pour la bête sauvage qu'il recherche. Il leur conseille de quitter la forêt et de laisser cette dangereuse entreprise aux hommes ayant l'expérience de la forêt tels que lui. Si les investigateurs n'obtempèrent pas rapidement, Miles ne se refusera pas le plaisir de se « tromper » à nouveau, en prenant une nouvelle fois un investigateur pour la bête sauvage qu'il pourchasse. Un tel tir nécessite un test de compétence assorti d'une réussite spéciale pour toucher, et éraflera la victime au bras ou à la jambe en lui infligeant 1D3 points de dégâts.

Pomme de discorde

Les investigateurs fouillant la zone située au sud du Chantier Booth doivent effectuer un test de *Trouver Objet Caché*. En cas de réussite, ils découvrent un coin rempli de feuilles où la terre s'est affaissée. Creuser davantage ce trou permet de déterrer un squelette humain portant des vêtements décomposés (bleu de

travail) et rien qui permette son identification. Les investigateurs faisant cette découverte macabre doivent réussir un test de *Santé Mentale* ou perdre 0/1 point. Les première et deuxième vertèbres cervicales du squelette semblent sérieusement brisées. Les investigateurs examinant ces restes et réussissant un test de *Médecine* apprennent que la cause du décès est probablement un traumatisme grave dû à un coup donné à l'arrière du cou. Ces ossements appartiennent à Jake Allerton, assassiné et enterré ici par son fils Kyle. Si les investigateurs portent cette découverte à l'attention de Buck Brewster, l'homme est abasourdi.



La ferme Allerton

La première chose que les investigateurs découvrent en arrivant à la ferme Allerton est un étal de ferme minable en bordure de route, le long de la Route de Foxfield. Il est bricolé avec un mélange de planches disjointes et de grillage, et est actuellement abandonné, mais matérialise en même temps une allée de terre qui traverse un bosquet de pins. Au bout de cette allée, les investigateurs se retrouvent face à une ferme typique de la Nouvelle-Angleterre, mais délabrée, ses côtés parsemés de peinture craquelée, des bardeaux manquants marquant le toit d'une cicatrice, et plusieurs fenêtres obturées par des planches. D'épais rideaux dont la couleur est passée sont tirés sur toutes les fenêtres et empêchent quiconque de voir à l'intérieur.

À droite de la ferme se trouvent deux acres de maïs, de haricots verts et de tomates. Quelques poulets flânent dans le jardin en grattant la terre. Des forêts de pins et de chênes sombres entourent la propriété. Un chemin à peine dessiné mène du jardin à l'arrière, plein ouest en direction du Chantier Booth.

Une visite à la ferme

Les investigateurs doivent frapper avec force et de façon insistante pour voir apparaître la vieille Adela « Mémé » Allerton, mère de Jake et grand-mère de Thomas et de Kyle. C'est une octogénaire frêle, au dos voûté et aux cheveux gris réunis en un chignon lâche. Son visage ridé montre les rigueurs d'une vie misérable à la ferme et ses yeux sombres dévisagent les investigateurs avec intelligence.

Ces derniers remarqueront, dans sa structure faciale, de fortes traces d'ascendance amérindienne. Mémé Allerton porte une robe à fleurs élimée, un tablier blanc râpé autour de la taille et, autour du cou, une fine chaîne en or à laquelle est attachée une petite croix. Elle accueillera les investigateurs d'une manière timide et peu sûre d'elle.

Les investigateurs se comportant de manière civile seront invités à entrer. L'intérieur de la ferme est propre, mais aussi miteux que l'extérieur. Mémé Allerton conduit les investigateurs dans le petit salon de devant et leur propose de s'asseoir sur un canapé usagé recouvert d'une couverture tricotée colorée, tandis qu'elle prend pour sa part un fauteuil à bascule à proximité. À côté de ce fauteuil se trouve, posée sur une petite table, une bible familiale qui a apparemment été très feuilletée. Sa reliure en cuir est en effet usée par des années de manipulation. Tout en discutant avec les investigateurs, Mémé Allerton prend sans s'en rendre compte le livre, qui représente visiblement pour elle une source de réconfort. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarquent des coupures de journaux dépassant de cette bible.

Interroger Mémé Allerton

Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* se rendent compte que, sous sa tranquillité de façade, Mémé Allerton est très effrayée. Elle connaît la nature de la chose qui a attaqué les deux ouvriers et sent que les événements échappent à tout contrôle. Elle craint ce que la destruction de la caverne pourrait signifier pour sa famille et quelle profonde impureté remue dans l'attente de sa libération.

Les investigateurs gagnant la confiance de Mémé Allerton grâce à un excellent *role-playing* ou en réussissant un test de *Persuasion* peuvent glaner, en discutant avec elle, les faits suivants :

- Les Allerton veillent sur la caverne depuis aussi longtemps qu'elle peut arriver à remonter sa lignée familiale et la protègent contre les étrangers.
- Son fils, Jake, était un homme faible. Dépendant à la boisson et au jeu, il n'a jamais tenu d'emploi stable. Il était parfois violent avec elle et ses fils. Il a donné aux



Adela « Mémé » Allerton,

matriarche de la famille, 82 ans

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact -2
Points de Vie 09
Santé Mentale 24

Compétences

Astronomie	30 %
Mythe de Cthulhu	8 %
Négociation	40 %
Persuasion	50 %
Psychologie	65 %
Regard énigmatique	75 %
Sciences humaines : histoire (Histoire d'Arkham)	30 %
Sciences occultes	45 %

Attaques

• Corps à corps : bagarre 50 %

Sortilèges

Envoyer des Rêves

Description

Adela « Mémé » Allerton peut être pour les investigateurs une alliée, un personnage neutre ou une ennemie. Elle tente de les convaincre de laisser le site tranquille, mais, si les moyens ordinaires échouent, elle connaît un sort qu'elle utilise alors pour dissuader les étrangers de perturber le lieu sacré.



Kyle Allerton,
parricide, 27 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	32

Compétences

Athlétisme	64 %
Conduite : engins lourds	40 %
Conduite : tracteur	40 %
Jeter un regard furieux	89 %
Métier : électricité	52 %
Métier : mécanique	50 %
Premiers Soins	35 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	35 %

Attaques

- Armes à feu : armes d'épaule (fusil calibre 22) 33 %
  Dégâts 1D6+2
- Armes blanches : armes de mêlée (couteau de chasse) 32 %
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Corps à corps : bagarre 50 %

Description

Âme troublée, Kyle Allerton est un gardien fanatique de la Caverne de cristal. Il estime qu'elle fait partie du patrimoine familial, et cela, quelle que soit la personne qui, sur le papier, est propriétaire du terrain. Kyle éprouve un profond ressentiment contre toutes les intrusions effectuées sur le lieu sacré venant de l'extérieur. Lorsque son père a vendu le terrain, Kyle l'a assassiné dans un grand accès de rage.

Kyle porte des vêtements usagés, une patte de renard attachée à une lanière de cuir autour du cou, et arbore en permanence un air menaçant. Ses traits suggèrent une forte origine amérindienne.



Kyle contribue à soutenir la famille en travaillant à la ferme et en faisant occasionnellement de petits boulots en ville.

La bible familiale des Allerton

Le bien le plus précieux de Mémé Allerton est sa bible de famille, une relique du passé datant de l'époque coloniale. Ce livre vénérable ne contient pas seulement les saintes Écritures ; on y trouve également un registre manuscrit des naissances, décès, et mariages de la famille. Suivre cette liste au fil des ans révèle qu'Adela Allerton et ses deux petits-fils sont les derniers membres d'une très longue lignée.

Mémé Allerton ne montrera pas cette bible familiale à des inconnus sans qu'ils réussissent préalablement un test de *Persuasion* ou de *Baratin*. Les investigateurs qui parviennent à parcourir la vieille bible découvrent qu'elle contient de nombreuses coupures de presse (voir les **Aides de jeu La Caverne de Cristal n°2, 3, 4, 5** et **6**), qui évoquent toute la Caverne de cristal. Mémé Allerton entrera dans une grande fureur si elle découvre que l'un des articles manque.

Allerton une mauvaise réputation à Foxfield, qui poursuit les garçons en particulier.

- Jake Allerton a essayé de se faire de l'argent facile grâce à l'étrange caverne de quartz, en prétendant qu'il s'agissait d'une grotte dissimulant un trésor viking. Cette entreprise hasardeuse n'a jamais prospéré et a fait passer la famille pour des imbéciles.
- Avant la disparition de son fils, il avait vendu la majeure partie de leurs terres ancestrales, dont la caverne de quartz, à un homme d'affaires originaire de Boston.
- Jake faisait étalage à Foxfield de l'argent qu'il avait gagné qui, pour l'essentiel, fut dépensé rapidement ou perdu au jeu.
- Jake disait aux gens qu'il provenait du trésor viking qu'il avait retrouvé, mais elle et les garçons connaissaient la vérité.

Si les investigateurs lui demandent ce qu'elle pense au sujet de ce qui est arrivé à son fils, Mémé Allerton hausse les épaules et dit : « Il a pris l'argent et s'est enfui ». Ceux qui réussissent un test de *Psychologie* comprennent que Mémé Allerton ment – mais elle n'admettra jamais savoir ce qui s'est réellement passé.

Le devoir sacré

Adela Allerton est au courant de l'existence du Gardien de la caverne ou « renard-fantôme », comme elle l'appelle, esprit totem de sa famille depuis des générations. Lorsqu'elle était enfant, elle jouait près de la colline et, parfois, a vu la créature l'observer à distance. Elle protège le site, tout comme les Allerton.

Elle sait que c'est ce renard-fantôme qui a attaqué les ouvriers, mais pas si la créature est mauvaise ou non.

Elle craint qu'elle puisse faire du mal à sa famille, maintenant qu'ils sont sur le point d'échouer dans leur devoir sacré de protéger la Caverne de cristal de tout dommage.

Si on lui demande précisément ce que sa famille garde sur le site, Mémé Allerton cherche les mots justes. Sa famille a toujours protégé le site, c'est un devoir transmis de générations en générations, avant même l'arrivée des hommes blancs. Il y a là-bas quelque chose de très mauvais que la terre veut garder enfouie. L'étrange pierre sculptée au sommet de la colline sert de mise en garde.

Le litige avec Booth

Mémé Allerton et ses garçons se sont rendus à Boston pour rencontrer M. Booth. Ils ont essayé de le mettre en garde contre toute perturbation du site sacré, mais il n'a été aucunement impressionné par leurs plaidoyers. Cela a irrité ses petits-fils, qui, elle l'admet, ont la tête près du bonnet, un héritage de leur père et du traitement qu'ils reçoivent en ville. Mémé Allerton exhorte les investigateurs pour qu'ils dissuadent Hayden Booth d'exploiter le site. En attendant, elle continuera à utiliser son sort *Envoyer des rêves* pour harceler Booth afin qu'il abandonne son projet. Si Mémé Allerton sent que les investigateurs sont en désaccord avec elle, elle utilisera également ses sorts contre eux.

Jetés dehors

Pendant que les investigateurs discutent avec Mémé Allerton, son petit-fils Kyle fait irruption dans la pièce. Il est furieux parce que sa grand-mère parle à des étrangers. Kyle, avec perte et fracas, expulse les investigateurs de la maison, d'abord avec des menaces, puis avec les poings si besoin est. Mémé Allerton tente de parler en faveur de la paix, mais, si les investigateurs passent Kyle à tabac, elle appelle son frère, Thomas, qui arrive à temps pour se joindre à la mêlée. Aucun des deux fils ne souhaite infliger de blessure durable aux investigateurs, juste faire en sorte qu'ils dégagent de la propriété.



La ferme Brewster

La propriété de Buck Brewster se trouve plus loin sur la route en venant de la ferme Allerton, séparée par quelques acres de terrain boisé. C'est une ferme modeste, mais bien entretenue, non loin de laquelle est garé un puissant tracteur.

On peut apercevoir ici et là quelques ouvriers ; si on les questionne, ils orienteront les investigateurs vers M. Brewster. Ce dernier ne sera ici que 35 % du temps (généralement après les heures normales de travail). Sinon, il sera soit sur le Chantier Booth, soit dans les bois environnants, continuant ses recherches du trésor viking.

Au sujet de Buck Brewster

Brewster a travaillé dur toute sa vie à cultiver la terre, mais n'a jamais gagné beaucoup d'argent. Veuf et sans enfants, c'est un homme endurci dont la patience n'est pas la première qualité. Il rêve d'une vie meilleure pour les années qui lui restent à vivre.

Brewster n'a pas vraiment essayé de se lier d'amitié avec ses voisins, surtout pas les Allerton.

Il n'avait aucun avis sur la Caverne de quartz située sur les terres des Allerton jusqu'à ce que Jake annonce l'ouverture de son attraction en bordure de route. Cependant, son intérêt est monté en flèche lorsque M. Allerton a commencé à se vanter qu'un trésor viking était enfoui sur la propriété. Brewster vécut la vente du terrain à l'homme d'affaires Hayden Booth comme une chance inouïe et manœuvra pour devenir le contremaître du chantier. Le but ultime de Brewster est de récupérer le « trésor » au nez et à la barbe de Booth.

Rencontre avec Buck Brewster

Brewster est un homme froid au tempérament colérique qui ne se sent redevable de personne, même de son employeur, Hayden Booth. Au cours de sa discussion avec les investigateurs, en particulier s'ils déclarent qu'ils travaillent pour M. Booth, ses réponses seront brèves, directes, et soigneusement choisies pour mettre fin aussi vite que possible à la conversation. Brewster est chagriné par le fait que les investigateurs aient été recrutés par Booth pour résoudre les problèmes et craint qu'ils ne finissent par découvrir le secret du trésor viking.



Thomas Allerton,
23 ans

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 41

Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite : engins lourds	40 %
Conduite : tracteur	45 %
Métier : électricité	40 %
Métier : mécanique	35 %
Premiers Soins	45 %
Repousser les étrangers	76 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	55 %

Attaques
- Armes à feu : armes d'épaule (fusil calibre 22) 33 %
  Dégâts 1D6+2
- Armes blanches : armes de mêlée (couteau de chasse) 41 %
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Corps à corps : bagarre 50 %

Description
Thomas demande conseil en toutes choses à son frère Kyle. Comme lui, il éprouve un ressentiment instinctif envers les étrangers et les fouineurs.

Il insiste sur le fait que les investigateurs devront obtenir son autorisation chaque fois qu'ils se rendront sur la propriété, après quoi il prend ses visiteurs en filature et les chasse au moindre signe indiquant qu'ils pourraient découvrir le trésor. En réalité, les investigateurs n'ont pas besoin de l'autorisation de Brewster pour se rendre sur le site ; si les investigateurs le lui disent, Brewster leur répond d'un ton furibard qu'ils sont désormais livrés à eux-mêmes et qu'ils peuvent dès lors dire adieu à toute aide qu'il était prêt à leur proposer. En fait, Brewster n'a aucune intention d'être d'une quelconque utilité et est plutôt un enquiquineur rempli de soupçons.

Si on l'interroge au sujet des Allerton
« De drôles de gens, les Allerton, un clan d'indiens métis fauteurs de troubles. Le père n'a jamais travaillé dans sa ferme comme n'importe quel homme devrait le faire. Deux garçons qui ont eu des problèmes dès le premier jour. Ils n'ont pas vraiment connu leur mère ; elle est morte depuis des années. La vieille grand-mère semble plutôt bien, mais elle est un peu étrange. Ils restent entre eux et c'est très bien comme ça. Je n'ai pas besoin de leur aide, et ils n'ont pas besoin de la mienne. Ils étaient habitués à avoir la jouissance de cette terre, mais plus maintenant, même s'ils font comme si c'était toujours le cas. »
Brewster affirme que ce sont les Allerton qui vandalisent le matériel de défrichement.

Si on l'interroge au sujet des ouvriers du chantier
Brewster appellera les gens du coin des « Polonais superstitieux et Franco-canadiens qui ne travaillent pas ». Il affirme que les ouvriers locaux pensent que l'endroit est un cimetière indien sacré et refusent de s'en approcher.
« Et ces Allerton métis qui courent partout en j'tant des r'gards noirs à tout l'monde n'aident pas à dissiper ce mythe », crache-t-il. Brewster dit qu'il a dû embaucher des gens moins superstitieux, « des gens de la bonne Nouvelle-Angleterre » (des Yankees protestants blancs) venant de la ville de Tewksbury toute proche.

Si on l'interroge au sujet de l'arrêt des travaux
Tout en prétendant être agacé par les retards de construction, les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* se rendent compte que c'est loin d'être le cas. Brewster est secrètement satisfait que le travail sur le chantier soit au point mort, ce qui lui donne de nouvelles possibilités pour fouiller la propriété à la recherche du trésor viking. La dernière chose que veut Brewster est que l'un de ces ouvriers bornés trébuche sur la cache au trésor.

Si on l'interroge au sujet de la créature qui a attaqué les ouvriers
Il a croisé la créature à distance, mais ne sait pas très bien ce qu'elle pouvait être. Il dira : « Quelque chose dans les bois. Cela ressemblait à une sorte de grand renard noir, sans doute un chien sauvage ou errant. Il est encore en vie parce que je n'ai pas pu aligner un tir correct. » Il tapote alors son fusil de chasse et ajoute : « S'y s'met en travers de mon ch'min, j'le manquerai pas. »

Si on l'interroge au sujet du supposé « trésor viking »
Brewster minimise l'affaire, en disant : « Un butin viking, ici ? Des foutaises. » Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* parviennent à déterminer que Brewster ne dit pas tout. Mais il sera impossible de le pousser à révéler qu'il croit fermement qu'un trésor viking est caché dans la grotte.



Troisième partie : La Caverne de cristal

Le chantier Booth

La zone autour d'une grande colline a été dégagée et partiellement nivelée, afin de la préparer pour les camions et le grand matériel d'exploitation minière. Il y a ici quatre grands véhicules de chantier, dont un bulldozer et une imposante excavatrice, tous abandonnés. Le bois qui a été abattu lors de ces travaux préliminaires est soigneusement empilé en bordure de la zone dégagée. Deux petites constructions en bois ont été érigées, l'une servant de bureau au directeur et l'autre de hangar de stockage pour les outils, les pièces de rechange et le matériel.

Une petite cabane en planches de pin se trouve également sur le site, dont la porte fragile est fermée, mais pas à clé. À l'intérieur se trouvent de l'outillage manuel et plusieurs caisses de dynamite, laissés précipitamment par les ouvriers lors de leur départ hâtif.

Signes de vandalisme et de sabotage

La lame du bulldozer porte les mots : « ALLEZ-VOUS-EN » barbouillés à la surface en lettres rouge foncé. Bien que la substance ressemble à du sang, il ne s'agit en fait que de peinture rouge. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* constatent que quelqu'un a essayé de mettre hors service l'excavatrice avec un coupe-boulon. Ceux qui réussissent un test de *Métier : mécanique* comprennent que si le vandale a sectionné certains câbles, cela est néanmoins sans conséquence pour les opérations de base de l'imposante machine. Les investigateurs qui veulent réparer les véhicules doivent réussir un nouveau test de *Métier : mécanique* et y consacrer 1D4+1 heures. Toutes les pièces et outils nécessaires aux réparations peuvent être trouvés dans la cabane à outils du site.

Le repère « viking »

Au sommet de la butte recouvrant la caverne se trouve un gros morceau de granite émergeant du sol jusqu'à hauteur du genou. L'une des faces de la roche est détachée, créant ainsi un espace plat formant une petite table. Elle est sculptée de toute une série de runes anguleuses formées de bâtonnets.

Les investigateurs réussissant un test de *Sciences humaines : histoire* peuvent identifier ces marques comme étant de l'Ogham, l'écriture des anciens druides. À moins que les investigateurs ne sachent lire cette écriture, ils auront besoin de consulter un expert, en lui présentant des frottis ou des transcriptions de l'inscription. L'Université Miskatonic d'Arkham possède dans son personnel un expert de ce type, le Dr Henry Ethelrod, un professeur de Grande-Bretagne travaillant avec le Département de langues classiques (voir « Rencontre avec le Dr Ethelrod », p.100).

Empreintes dans le secteur

Diverses empreintes peuvent être remarquées dans la zone, pointant une activité humaine récente. Les investigateurs réussissant un test de *Pister* découvrent en tout quatre types distincts. Quatre séries d'empreintes profondes de chaussures ont été faites par des ouvriers. Une autre a été réalisée par des chaussures masculines. Ce sont les plus nombreuses et elles viennent de Buck Brewster. Une autre série vient de fines bottes de chasse, qui ont été intentionnellement recouvertes (-20 % au test de *Pister*) une fois atteinte la limite des arbres. Ce sont les traces de Derek Miles, le chasseur de gros gibier.

La dernière série d'empreintes n'est pas humaine – ce sont d'ailleurs les seules traces non-humaines ici présentes – : de grandes empreintes vaguement vulpines, de toute évidence faites par un énorme chien ou un loup ; aucun renard ne peut atteindre cette taille. Ces empreintes disparaissent plusieurs centaines de mètres plus loin dans les bois ; aucun nouveau test de *Pister* ne permettra de les retrouver.





Buck Brewster,

voisin, contremaître et âme cupide, 66 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite : automobile/tracteur	51 %
Conduite : engins lourds	47 %
Métier : électricité	48 %
Métier : mécanique	36 %
Premiers Soins	48 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	59 %

Attaques

- Armes à feu : armes d'épaule (calibre 12 (2C)) 58 %
  Dégâts 4D6
- Corps à corps : bagarre 50 %

Description

Buck Brewster est voisin des Allerton depuis de nombreuses années. Veuf aigri, il pense sincèrement qu'il y a un trésor enfoui sur les terres des Allerton, dans ou à proximité de la Caverne de cristal. Il estime que le chantier est peut-être sa seule et unique chance de prendre possession du trésor caché.

Brewster souhaite que les investigateurs parviennent à éclaircir les bizarreries avérées sur le site et les problèmes qui s'y sont produits, pendant que lui cherche discrètement le trésor viking. S'ils sont trop pesants dans leurs enquêtes, Brewster s'impatiente et essaye de son propre chef de démolir la Caverne de cristal, avec des conséquences désastreuses.



Un examen de ces empreintes effectué par un expert (test réussi de *Sciences de la vie : histoire naturelle*) permet de déterminer qu'elles n'appartiennent à aucune espèce canine ou vulpine connue. Les empreintes de bottes de chasse les suivent, car Miles les a repérées et a commencé à traquer la « Bête de Foxfield ».

La Caverne de cristal

L'entrée de la Caverne de cristal est marquée par un étrange monticule de terre nue d'une centaine de mètres de large environ. Les investigateurs qui s'en approchent doivent tenter à la fois un test d'*Écouter* et d'*Intuition*.

Si ces deux tests sont réussis, les investigateurs se rendent compte que les bruits et signes de la présence d'une faune locale sont curieusement absents. Les animaux, dont les sens sont beaucoup plus développés que ceux des humains, ressentent en effet la présence des choses anormales qui imprègnent l'endroit et en évitent le voisinage. Tout semble incroyablement calme, mais pas paisible pour autant. Les investigateurs s'arrêtant ici doivent effectuer un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale, ceux qui le réussissent ayant un vague sentiment de malaise, de menace et l'impression qu'ils sont surveillés.

Une fissure érodée par le temps s'enfonce dans les profondeurs de la colline. Ce passage de granite est étroit et bas, praticable avec difficulté pour quiconque dépasse une TAI 14. Ce passage court sur environ 15 m et débouche sur une grande et unique salle souterraine.

Cette caverne est de forme ovale, faisant 12 m dans sa plus grande largeur et atteignant 60 m de longueur. Le plafond se dessine à une petite vingtaine de mètres au-dessus et est couvert de stalactites rejoignant des stalagmites. Dispersées dans la caverne, une demi-douzaine de stalagmites et de stalactites s'est en effet réunie en colonnes. La plus grande est située au centre de la salle (voir ci-dessous). Tout est recouvert de cristaux de quartz scintillants de différentes teintes. Les investigateurs réussissant un test de *Sciences de la terre : géologie* se rendent compte que ces formations, ainsi que l'emplacement de la caverne, contredisent toute théorie géologique admise. Selon la science, rien de cela ne devrait en effet se trouver ici.

Le pouvoir des cristaux

À l'entrée de cette caverne se trouve une large dalle de granite plate offrant une plate-forme d'observation naturelle sur l'ensemble de la

grotte. Diriger une lumière vers les parois provoque un spectacle polychrome éblouissant : les cristaux du cadavre éclaté du dieu réfractent la lumière dans des couleurs détectables par les yeux humains. Mais d'autres couleurs, non-naturelles et dépassant la perception humaine consciente, harcèlent le subconscient. Les personnes observant ces cristaux pendant plus de quelques minutes souffrent de maux de tête et d'une vision brouillée, subissant un malus -10 % à leurs tests de compétences jusqu'à une heure après avoir quitté la caverne.

Les piliers

Au centre de la grotte se trouve une colonne massive de quartz scintillant aux multiples facettes. Cinq piliers cristallins sombres vont du sol au plafond et contrastent avec les teintes vives des cristaux environnants. Un test d'*Intuition* réussi permet de déterminer que ces cinq piliers sombres forment un motif pentagonal le long du périmètre intérieur de la caverne.

Les investigateurs souhaitant examiner de près les cinq colonnes doivent pénétrer dans la caverne et se frayer un chemin avec précaution à travers des milliers d'éclats de quartz jusqu'au pilier sombre le plus proche. Si on les étudie minutieusement, on constate que la consistance de ces piliers semble presque flexible, bien différente en tout cas de celle des cristaux environnants. Ces colonnes sombres sont résistantes aux dommages venant des engins lourds ou des explosifs. Ce sont les barres de contention empêchant l'Autre Dieu Inférieur de se reconstituer.

Il est difficile de regarder attentivement le pilier central sans éprouver une sensation de vertige. Des taches se mettent à flotter dans la vision du spectateur au bout de quelques secondes.

Au premier round, un test de *Volonté* doit être réalisé. Ceux qui concentrent leur regard pendant un deuxième round doivent effectuer le test à -10 %, un troisième round à -20 %, et les suivants assortis d'une réussite spéciale. L'échec au test signifie que l'observateur est immédiatement contraint de détourner le regard.

Cependant, ces observateurs opiniâtres peuvent avoir l'occasion d'obtenir un aperçu fugace sur l'être surnaturel qui hante les lieux. Les investigateurs doivent tenter un test d'*Intuition* -20 %.

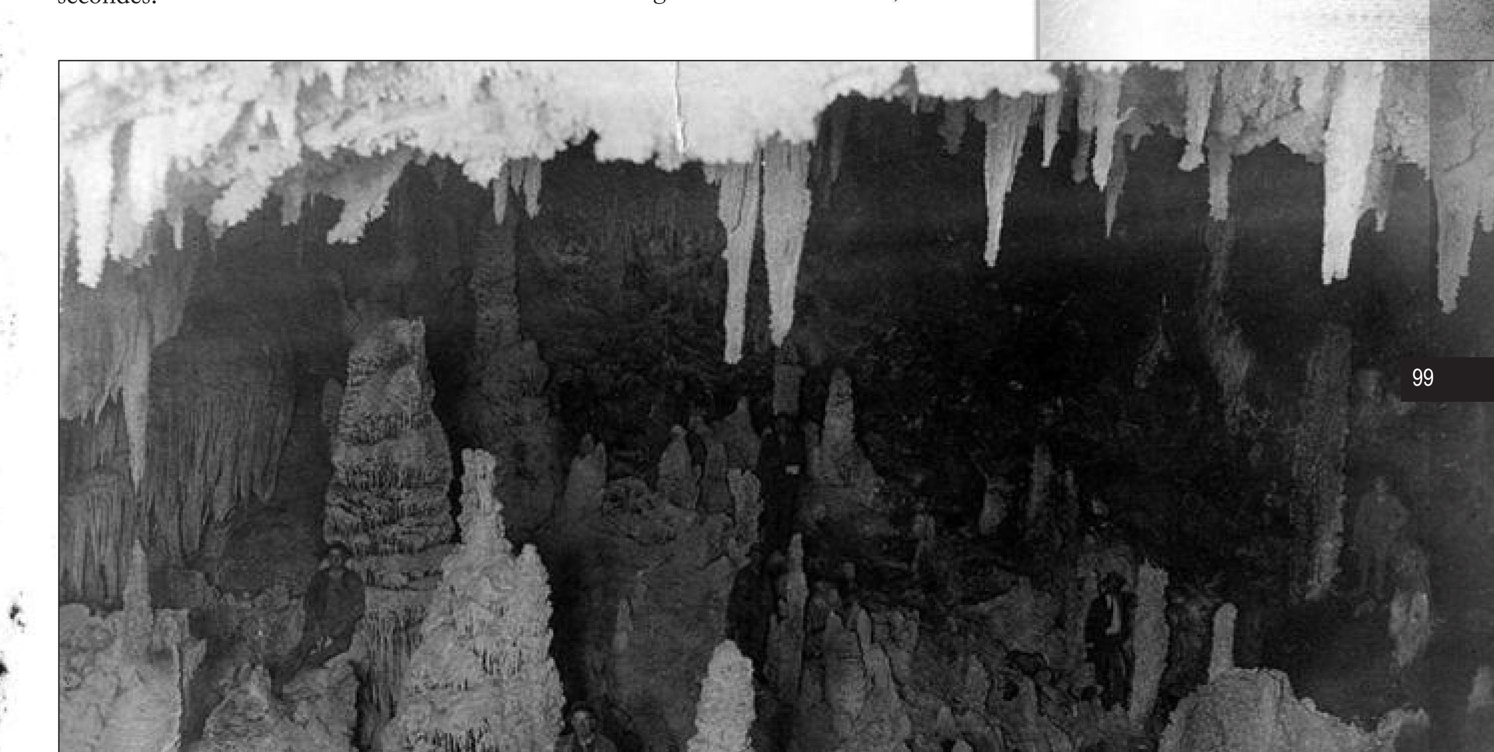
En cas de réussite, le spectateur voit les facettes du pilier former des angles incroyables qui le font ressembler à un immense visage sinistre quasi-anthropomorphique lançant un regard furieux sur les intrus. La vision peut également laisser un instant entrevoir une forme anthropomorphique massive enfermée dans le cristal du pilier central.

Cette vision est brève et disparaît dans un tourbillon de lumières floues qui font pleurer les yeux de celui qui contemple la scène. Ceux qui font l'expérience de ce contact avec l'Autre Dieu Inférieur perdent un point de Santé Mentale et gagnent un point en Mythe de Cthulhu.

Subtiliser des cristaux

Des investigateurs avides pourraient vouloir chaparder quelques menus morceaux de cristal. Ce genre de gestes mineurs n'alertera pas l'Autre Dieu Inférieur. En revanche, essayer d'en retirer une grande quantité préviendra le gardien de la salle.

Cette créature se manifeste alors et traite sévèrement ceux qui ont l'audace de toucher à son prisonnier. Le serviteur apparaît à l'entrée de la grotte à flanc de coteau, dévalant le



passage pour affronter les envahisseurs et piégeant peut-être par la même occasion les investigateurs à l'intérieur de la caverne.

Rencontre avec le Dr Ethelrod

On peut trouver le Dr Henry Ethelrod au premier étage du Bâtiment des arts libéraux de l'université Miskatonic, précisément au Département de langues classiques.

Les investigateurs devront réussir un test de *Persuasion*, de *Baratin*, ou de *Crédit* pour obtenir un entretien avec lui. Il arrive de Grande-Bretagne et dispense certains cours tout en aidant le corps enseignant à dater des fragments de poterie. C'est un aristocrate distant, souvent condescendant, qui considère les Américains comme des personnes vulgaires. Le Dr Ethelrod est âgé d'une quarantaine d'années et marche en boîtant à la suite d'une blessure contractée lors de la guerre des Boers.

Le Dr Ethelrod examine le frottis ou les transcriptions des runes du « repère du trésor viking » et n'est pas du tout impressionné, laissant entendre avec subtilité que l'inscription est soit un faux, soit vient des Îles britanniques. Si les investigateurs lui indiquent que les inscriptions proviennent de Foxfield, le Dr Ethelrod s'emporte et rejette cette écriture comme un canular. Afin de démontrer la supériorité de son opinion plus que pour se rendre réellement utile, il traduit les inscriptions pour les investigateurs, qui disent selon lui à peu près ceci :

Le Seigneur des couleurs… Le buriné… Prie pour la vie (Renaissance)… Esprits de l'Air… À jamais lié (emprisonné)… Le gardien éternel ... Prison de champignons (fongus) antiques… Destructeurs de tout.

Le Dr Ethelrod n'a aucune idée de ce que signifie cette inscription. Si on le lui demande, il refuse d'accompagner les investigateurs sur les lieux, son scepticisme montant en puissance – c'est un universitaire pris par d'autres obligations.

Si les investigateurs réussissent à trouver un autre expert, la traduction qu'il fournira sera identique.



Quatrième partie : Conflits et résolutions

De nombreuses forces sont à l'œuvre dans les forêts entourant Foxfield.

Les frères Allerton essayent de harceler ceux qui travaillent pour M. Barton, dans le but de les éloigner de la Caverne de cristal ; Buck Brewster est à la recherche du trésor viking : la Bête de Foxfield continue à protéger sa prison et à empêcher son captif de s'échapper ; et la puissante entité emprisonnée dans la Caverne de cristal sent elle aussi que les choses bougent et attend avec une grande impatience d'avoir la chance de prendre sa revanche sur le monde entier.

Note à l'attention du gardien

Le gardien peut introduire tout ou partie des événements qui suivent afin de maintenir la pression sur les investigateurs et mettre un peu de piment. Modifiez ces événements si les investigateurs ont déjà rencontré les Allerton, Buck Brewster, etc.

Les frères Allerton

Il y a 40 % de chances par jour que l'un des frères Allerton, Kyle ou Thomas, repère les investigateurs dans les bois et commence à les suivre.

Si cela se produit, le gardien doit permettre aux investigateurs de découvrir leur observateur en réussissant un test de *Trouver Objet Caché* et/ou d'*Écouter*. Ils remarqueront, à une certaine distance à travers les arbres, un grand jeune homme brun à la peau mate observer le groupe d'un air furibard.

Si l'observateur se rend compte qu'il a été repéré, il essaye de disparaître dans les bois et de revenir à la ferme Allerton, au moyen de tests de *Discrétion* et probablement de *Se cacher* pour éviter d'être détecté. S'il est poursuivi, puis acculé, le jeune homme, quel qu'il soit, tire un couteau et l'agite de manière menaçante (même s'il ne veut blesser personne).

Les garçons ne veulent pas se battre, seulement s'échapper, mais s'engageront dans la mêlée en cas d'attaque. Il y a 50 % de chances que les deux garçons se trouvent dans le même secteur. Si c'est le cas et au premier signe de difficulté, l'un des garçons vient rapidement en aide à son frère.

Si les investigateurs sortent une arme à feu, l'Allerton en question panique et s'enfuit. S'il est capturé, il se montre renfrogné et ne communique pas.

Si les investigateurs ont déjà croisé les Allerton, cette rencontre se déroule différemment. L'un ou l'autre des garçons essaye toujours d'espionner les investigateurs en restant caché tout en déterminant ce qu'ils vont faire à la Caverne de cristal.

Toutefois, s'il est repéré, il ne se sauve pas, mais va plutôt à leur rencontre et les avertit avec vigueur de quitter le site. Les garçons n'ont qu'une vague idée de ce qui se passe réellement et sont incapables de donner des explications claires là-dessus si on les interroge.

Sabotage de voiture

Si les investigateurs laissent une automobile sans surveillance à proximité de la ferme Allerton ou du site du Chantier Booth, les frères Allerton en crèvent les quatre pneus (50 % de chance).

Sur un test réussi de *Volonté*, les investigateurs revenant du site aperçoivent de loin les deux garçons accroupis près de la voiture.

Si les investigateurs crient en leur direction, les garçons arrêtent leur activité, mais pas avant qu'1D4 pneus aient été crevés. Les frères affirment avoir remarqué que les pneus avaient été crevés et s'être arrêtés pour examiner la chose.

Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* réalisent qu'ils mentent. Les garçons s'en tiennent cependant à leur version et se mettent sur la défensive s'ils sont pressés de questions. Les deux frères portent de manière visible des couteaux de chasse à la ceinture.

Buck Brewster

Les investigateurs se rendant sur le site du Chantier Booth peuvent également être confrontés à un Buck Brewster en colère et criant en leur direction. M. Brewster, fusil à la main, avance d'un pas lourd vers eux en exigeant de savoir qui ils sont et pourquoi ils se trouvent là.

Il se présente comme le contremaître du chantier. S'il s'agit de la première rencontre des investigateurs avec Buck Brewster, le gardien devrait se référer au passage « Rencontre avec Buck Brewster », p.95.

Si les investigateurs se présentent comme des amis et/ou des employés de Hayden Booth, Brewster se calme, mais il ne considérera pas pour autant les investigateurs comme des alliés – ils pourraient en fouinant tomber sur le « trésor viking » et cela lui pose problème.

Une fois que les investigateurs commencent à fouiller le chantier, M. Brewster se désespère encore davantage de retrouver le trésor, pensant que son temps est en train de s'épuiser (voir « Déclenchement : Buck Brewster » ci-après).

La Bête de Foxfield

Les investigateurs explorant le secteur entourant le Chantier Booth ou la Caverne de cristal attirent l'attention du gardien du site. À un certain moment, il tentera de les effrayer avant qu'ils puissent perturber les barres de contention de la prison. Les investigateurs entendront au loin dans la forêt un hurlement venu d'un autre monde qui les obligera à effectuer un test de *Santé Mentale*, avec une perte de 0/1 point à la clé.

Quelques instants plus tard, les investigateurs entendent quelque chose de massif avancer lentement en leur direction, qui finit par se montrer : une énorme créature sombre, ressemblant à un renard, qui les observe à une cinquantaine de mètres à travers le feuillage. Même à cette distance, les investigateurs voient à quel point la bête est imposante, faisant facilement 1,50 m au garrot. Ses traits sont anguleux, ses oreilles dressées, et sa longue queue en brosse. À cette distance, aucun test de *Santé Mentale* n'est nécessaire pour le fait de voir la créature, car elle ne peut être aperçue nettement. Les investigateurs s'en approchant ou préparant leurs armes pour les utiliser contre elle provoquent le départ de la bête, qui file rapidement derrière les arbres et disparaît. Elle s'est en fait évanouie de ce plan d'existence et même les meilleurs pisteurs ne pourront que constater la fin abrupte de ses traces.

Après le premier « avertissement » formé par son hurlement et sa présence, la créature ne restera pas aussi passive. Si les investigateurs perturbent à nouveau le site, en particulier les piliers de la Caverne de cristal, elle passera à l'attaque, surgissant d'un bond de nulle part en attaquant l'investigateur qu'elle estimera être la plus grande menace pour elle ou pour le site. Toute personne devra alors effectuer un test de *Santé Mentale* pour le fait de la voir, avec peut-être une perte de *Santé Mentale* supplémentaire si son attaque est réussie (par exemple, si elle attaque un autre investigateur avec férocité).

Conclusion du scénario

Ce scénario atteint son point culminant et sa conclusion lorsque les cristaux de quartz de la caverne sont dérangés de manière sensible et libèrent ainsi l'Autre Dieu Inférieur emprisonné, une action que les investigateurs, Buck Brewster, Derek Miles, ou même les frères Allerton peuvent réaliser. Quelle que soit la personne qui perturbe la Caverne de cristal, la Bête de Foxfield se matérialise alors pour essayer d'empêcher tout dégât ou de punir ceux qui les auraient provoqués.
L'Autre Dieu Inférieur, libre après une si longue période, commence immédiatement à se reconstituer. Au choix du gardien et en fonction de la personne qui déclenche cette manifestation de l'Autre Dieu Inférieur, d'autres PNJ peuvent arriver pour apporter leur aide ou gêner ce combat, point culminant du scénario.

Déclenchement : Buck Brewster

Pensant que les investigateurs sont sur le point de découvrir le secret du trésor viking, Buck Brewster prend des mesures radicales pour le trouver avant eux. Sa théorie est que le trésor ne peut que se trouver dans la Caverne de cristal elle-même. Brewster peut se dire qu'il lui faut saboter le site afin que les travaux ne reprennent pas. Il attache une chaîne autour de l'un des piliers de quartz noirs à l'arrière de son tracteur avec l'intention de le faire s'effondrer.

Brewster lance le tracteur, le véhicule fait une embardée vers l'avant, la chaîne se tend. Alors que la Bête de Foxfield apparaît pour essayer d'empêcher la destruction du pilier, un bruit tonitruant retentit à l'intérieur de la caverne. L'une des colonnes noires se brise en morceaux, révélant sous son aspect extérieur tout un ensemble de circuits avancés. Le Gardien de la caverne se jette alors sur le tracteur au moment où Buck Brewster tire un coup de fusil de chasse en essayant de se défendre, tout en hurlant, terrorisé. Son tir passe à côté.

Les mâchoires de la créature se referment autour de la gorge du contremaître, le tuant sauvagement dans une fontaine de sang accompagnée de cris se terminant en gargouillis. Les investigateurs témoins de cette scène doivent effectuer un test de *Santé Mentale* pour le fait de voir la Bête de Foxfield, ainsi qu'1/1D3 points supplémentaires pour la tuerie à laquelle ils ont assisté. Mais le mal est fait…

Son système de contention rompu, l'Autre Dieu Inférieur commence à se reconstituer (voir « Un dieu se relève », p.103). La Bête de Foxfield se tourne alors vers la caverne et émet un hurlement lugubre. Son devoir immémorial est terminé et s'achève par un échec. La créature s'estompe, ses liens maintenant dissipés. Il ne reste plus aucune protection contre son prisonnier en train de se libérer.

Déclenchement : Les frères Allerton

Rejetés par leur communauté, trahis et maltraités par leur père, essayant de faire face à la perte de la majeure partie de leurs terres ancestrales, Kyle et Thomas Allerton en ont assez. Même le parricide, qui les divise et les déchire, n'a pas été suffisant pour empêcher des étrangers de profaner la Caverne de cristal. Si le lieu sacré doit être détruit, autant que ce ne soit pas par des inconnus dans un but lucratif, mais par la famille, par respect de l'endroit.

Les frères se glissent discrètement sur le site du Chantier Booth et attendent que Buck Brewster parte pour la nuit. Ils chapardent plusieurs bâtons de dynamite et quelques centimètres de mèche dans la cabane à outils. Les frères prient ensuite pour obtenir le pardon et la compréhension du ciel avant de l'allumer. Quelques instants plus tard, on entend un formidable grondement tandis que l'intérieur de la caverne est dévasté par une explosion qui détruit plusieurs piliers, brisant ainsi les liens qui retenaient captif l'Autre Dieu Inférieur (voir « Un dieu se relève » ci-après).

En quelques instants, la Bête de Foxfield arrive, avec l'intention de détruire ce qui menace l'objet de son devoir sacré. À moins qu'on ne parvienne à l'arrêter, elle tue l'un des deux frères, qui hurlent de terreur et essayent de se défendre avec leurs couteaux de chasse. Les investigateurs témoins de cette scène atroce doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D3 points). Avant que la créature puisse tuer l'autre frère, elle se rend compte qu'il n'y a plus rien à défendre. Son prisonnier est libre et se reconstitue rapidement. Constatant cela, le renard émet un hurlement douloureux et s'évanouit pour ne plus jamais reparaître.

Un dieu se relève

Après une éternité de captivité en stase le rendant incapable de reconstituer son corps fracturé en de multiples morceaux, c'est maintenant la fin de la captivité pour l'Autre Dieu Inférieur. La colline entière au-dessus de la Caverne de cristal explose dans tous les sens, faisant retomber des débris sur tout ce qui est situé à moins de 100 mètres. Ceux qui se trouvent à proximité doivent effectuer un test de *Volonté* ou d'*Athlétisme* pour éviter d'encaisser 1D4+1 points de dégâts dus aux chutes de pierres, aux arbres brisés et à la terre creusée.

Pendant ce temps, des dizaines de milliers de cristaux se mettent à vibrer et à tourbillonner en revenant à la vie, dans ce qui est désormais un cratère. Ils rougeoient et volent en formant une spirale, comme s'ils étaient pris dans un cyclone, tout en émettant un hurlement presque assourdissant. L'incandescence s'intensifie de plus en plus, les cristaux se mettant à fusionner, jusqu'à ce que les investigateurs soient forcés de détourner le regard à cause de la douleur que la lumière provoque chez eux. Aucune violence physique, quel que soit son niveau, ne peut plus désormais arrêter le processus, qui dure 1D10 rounds de combat. Toute personne assez suicidaire pour se mettre à courir dans cette tempête de cristaux flamboyants, volants, et hurlants, subit 1D10 points de dégâts par round.

À la fin de la reconstitution, l'incandescence faiblit et, à la place, se dresse un Autre Dieu Inférieur entièrement reformé, ce qui oblige les investigateurs qui le voient à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D10 points). L'horreur iridescente, hurlante et vaguement anthropomorphique passe 1D3+1 rounds à s'orienter, arpentant lourdement le chantier et détruisant sans réfléchir toute la zone. Après cela, elle peut faire ce que souhaite le gardien, du simple retour dans la dimension d'où elle est venue pour traquer les investigateurs jusqu'à un départ vers le village important le plus proche (Foxfield) afin de le dévaster.

Dynamite et engins lourds

Les investigateurs orientés vers l'action ont un certain nombre de choix d'armes qui s'offre à eux pour combattre l'Autre Dieu Inférieur. Il y a sur le site plusieurs caisses de dynamite entreposées et laissées sans surveillance par les ouvriers partis à la hâte.

Il y a ainsi dans la cabane à outils un total de 18 bâtons de dynamite, 12 si les frères Allerton en ont déjà utilisé une partie à cet instant. On peut également trouver ici l'équivalent d'une vingtaine de minutes de mèche.

Se risquer à utiliser les explosifs est bien sûr une bonne option pour les investigateurs, mais si un seul bâton jeté est capable d'infliger 5D6 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 2 mètres, lorsque plusieurs bâtons sont regroupés ensemble, les dégâts augmentent de manière exponentielle…

Il y a également sur le site une excavatrice et un bulldozer. Un test réussi de *Conduite : engins lourds* est nécessaire pour faire démarrer chaque véhicule et le faire rouler. Bien que lents, ces engins sont extrêmement puissants. Percuter l'Autre Dieu Inférieur avec la lame du bulldozer ou le frapper avec le lourd bras en métal de l'excavatrice lui inflige

La Bête de Foxfield,
gardienne de la Caverne de cristal

Caractéristiques

CON	24	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 20
Mouvement 18

Compétences

Athlétisme	75 %
Discrétion	90 %
Écouter	75 %
Pister par l'odeur	75 %
Se cacher	90 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques
- Griffes 50 %
  Dégâts 2D4+Impact
- Morsure 50 %
  Dégâts 1D6
- Regard hypnotique,
  voir Capacités spéciales page ci-contre

Protection
La nature non-terrestre lui garantit 4 points de protection contre les blessures physiques. Régénère 1 PVie par tranche de 12 heures après avoir quitté notre réalité.

Sortilèges
Aucun

Perte de SAN
0/1D6 points pour voir la Bête de Foxfield

8D6 points de dégâts. Chaque attaque d'un engin nécessite un test séparé de *Conduite : engins lourds*. Le gardien doit faire preuve de bon sens pour déterminer la fréquence et la possibilité des attaques : ces machines ne tournent pas facilement.

La magie

Des investigateurs expérimentés peuvent connaître un certain nombre de sortilèges appris lors de leurs précédentes aventures. Ces capacités magiques pourraient leur être utiles dans leur combat contre l'Autre Dieu Inférieur. Bien que la magie soit toujours une solution ambivalente dans *L'Appel de Cthulhu*, les investigateurs l'utilisant dans ce cas de figure peuvent ajouter une nouvelle et passionnante dimension au scénario.

Fuir la scène

Bien que n'étant pas l'option la plus noble, ni la plus héroïque, la retraite est toujours un choix possible pour les investigateurs. Face à l'adversaire qu'ils affrontent, elle peut ici leur sembler la meilleure solution. Les investigateurs fuyant la scène apprendront que l'Autre Dieu Inférieur erre dans le village de Foxfield, semant un désordre sans nom durant plusieurs minutes avant de repartir servir à la Cour d'Azathoth.

Ceux qui auront fui en direction de Foxfield pourront, à leur grande horreur, voir le géant polychrome avancer en titubant vers le village. Ceux qui s'enfuient ailleurs et apprendront donc plus tard le terrible événement perdent 1/1D8 points de Santé Mentale. À moins que les investigateurs ne parviennent à arrêter l'Autre Dieu Inférieur, le scénario se termine par un échec.

Conséquences

La Caverne de cristal n'est plus maintenant qu'un cratère noir fumant. Les investigateurs ont la tâche délicate d'expliquer à Hayden Booth ce qui est arrivé à son investissement. S'ils s'y prennent comme il faut, l'homme d'affaires peut devenir un contact précieux pour leurs futures enquêtes.

Il faudra pour cela que les investigateurs inventent une bonne histoire associée à la réussite d'un test de *Baratin*.

À défaut, Booth n'engagera de toute façon pas de poursuites pour les dégâts subis. Sa réputation a suffisamment souffert dans le cadre de ce projet et il ne souhaite plus qu'une seule chose : que ce problème soit traité avec autant de soins que possible. Il payera le montant convenu pour le travail accompli. Les Allerton, s'ils survivent, peuvent devenir des amis ou des alliés des investigateurs, en fonction de la relation qui s'est forgée entre eux au cours du scénario. Mémé Allerton peut alors transmettre ses connaissances arcaniques aux investigateurs qu'elle juge dignes de les recevoir.

Buck Brewster, s'il est toujours vivant, sera plus froid et distant que jamais. Si le chasseur de gros gibier Derek Miles ou le gendarme de Foxfield Richard Slate ont joué un rôle actif avec les investigateurs, ils peuvent soit devenir des alliés, soit des victimes de l'Autre Dieu Inférieur.

La Bête de Foxfield, entité invoquée unique

Cette gigantesque créature vaguement vulpine est le gardien invoqué par les Mi-Go pour protéger la Caverne de cristal, une prison pour un Autre Dieu Inférieur. Hantant depuis une éternité les bois autour de la caverne, elle essaye généralement d'effrayer les intrus avant de porter une attaque. De temps en temps, quelqu'un s'approche de trop près et est sauvagement agressé.

La créature, de la taille d'un grand loup, est maigre et agile. Elle est recouverte de courts poils châtain foncé. Elle possède un long museau rempli de crocs, de grandes oreilles raides, et une longue queue en brosse. Ses yeux sont étroits, révélant une extrême intelligence, et scintillent d'une énergie spectrale.

En effet, en dépit de son apparence vulpine, le serviteur possède une intelligence équivalente à celle d'un être humain, ce qui en fait

Récompenses en Santé Mentale

Pour avoir vaincu la Bête de Foxfield .... +1D6 SAN
Pour avoir vaincu l'Autre Dieu Inférieur .... +1D10 SAN

+1D6 points sont gagnés en Mythe de Cthulhu du fait des rencontres avec les entités venues d'un autre monde effectuées dans ce scénario.

un ennemi dangereux. Sa plus grande capacité est de pouvoir contrôler son existence physique ; il peut ainsi à volonté s'introduire dans notre réalité et en ressortir.

Il hésite entre surveiller la Caverne de cristal et attendre d'agir si nécessaire. Lorsqu'il quitte notre réalité, il ne peut plus être blessé, mais peut malgré tout être détecté par ceux qui ont une certaine sensibilité psychique. Pour ces personnes, la proximité avec la créature de l'autre côté du voile leur donne des frissons ou le sentiment d'être surveillées.

Attaques : Lorsqu'elle attaque, la créature pénètre dans notre réalité physique, apparaissant soudain pour délivrer des morsures violentes et entailler sauvagement sa cible de ses pattes avant.

Capacités spéciales : Lorsqu'elle se trouve dans notre réalité physique, la créature peut être blessée, mais pas détruite. Si elle venait à être tuée, elle se reforme alors par magie, éjectée de la réalité physique. Il lui faudra cependant 12 heures par point de dégâts subis pour se reformer.

Une fois détruite, il peut se passer plusieurs jours avant que la créature ait suffisamment récupéré pour se risquer à se reformer. La seule manière de l'anéantir définitivement est de détruire la Caverne de cristal, ce qui rompt l'attache qu'elle avait avec le site et la fait retourner d'où elle vient.

La créature est également dotée d'une puissante attaque de regard hypnotique. Ses yeux spectraux rougeoyants ont en effet une influence hypnotique sur les êtres humains. Les victimes doivent surmonter le POU de la Bête avec le leur sur la Table de Résistance ou rester paralysées de peur pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce qu'elles subissent des dommages physiques.

Une victime paralysée peut tenter de se libérer chaque round du regard de la Bête en réussissant un test de POU contre POU sur la Table de Résistance. Le serviteur peut automatiquement frapper une victime hypnotisée, soit avec ses griffes, soit avec ses attaques de griffes et de morsure.

Autre Dieu Inférieur anonyme, entité unique

Invoqué par les réfugiés hyperboréens afin de combattre les Mi-Go dans la Nouvelle-Angleterre préhistorique, cet Autre Dieu Inférieur est prisonnier depuis une éternité. Brisé en dizaines de milliers de cristaux individuels, il devient, lorsqu'il se reforme, un être dépassant la taille d'un éléphant d'Afrique adulte.

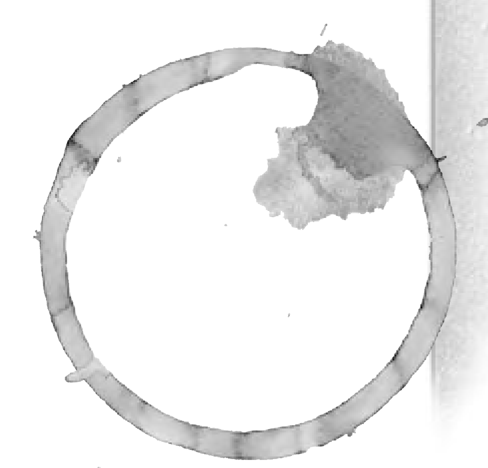
Il est vaguement anthropomorphique, possédant quatre jambes et deux bras se terminant par un moignon. D'étranges couleurs changeantes jouent sur son corps irisé, comme une pellicule huileuse flottant à la surface d'un lac pollué. Son corps est incroyablement résistant, mais il est presque dépourvu d'esprit et ne cherche qu'à détruire tout ce qui se trouve à proximité.

S'il est vaincu, le dieu se brise en une multitude de cristaux de couleur. Sauf s'il est limité dans ses mouvements au moyen de la magie, il se reforme néanmoins ensuite.

Attaques : Cet être délivre une seule attaque puissante par round. Il fracasse, assène des coups de ses moignons, piétine ou délivre des coups de pied avec l'un de ses six appendices puissants. De telles attaques infligent 7D6 points de dégâts.

Capacités spéciales : Les étranges couleurs écœurantes qui se tordent à travers le corps de l'entité ont un effet profondément négatif sur l'esprit humain. Chaque round où quelqu'un regarde la créature, cette personne doit effectuer un test de *Santé Mentale* ou perdre 1/1D4 points.

Ceux qui réussissent le test ne souffrent que d'étourdissements, de violents maux de tête, et de crampes d'estomac. Ceux qui le ratent voient les couleurs former une image à la surface de la créature prenant la forme de ce qui représente la plus grande peur pour cette personne ou quelque chose de personnel qui la remplit d'horreur. Ceci se produit à chaque round durant lequel la créature est en vue.



Autre Dieu Inférieur anonyme,

prisonnier de la Caverne de cristal

Caractéristiques

CON	85	Endurance	99 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	95	Corpulence	99 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +14
Points de Vie 90
Mouvement 07

Compétences

Athlétisme	75 %
Discrétion	90 %
Écouter	75 %
Pister à l'odeur	75 %
Se cacher	90 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

- Coup puissant d'un appendice 60 %
  Dégâts 1D6+Impact
- Images perturbantes
  Dégâts 1D4 points par round pour regarder l'entité

Protection

Le corps venu d'une autre dimension de l'entité lui accorde 12 points de résistance physique. Elle ne subit que la moitié des dégâts dus au feu, au froid et à l'électricité et est immunisé aux gaz, poisons, radiations et matériaux corrosifs.

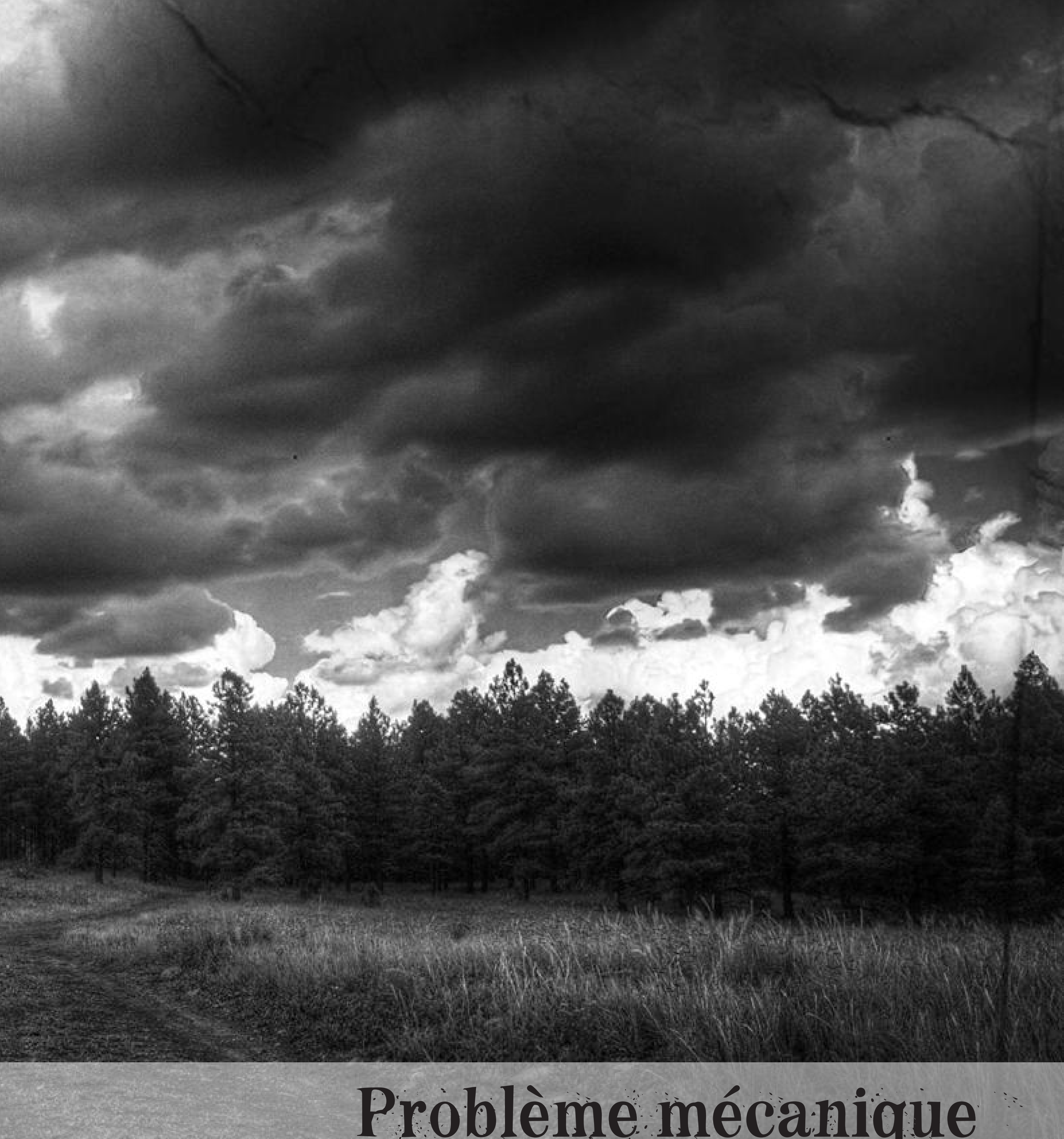
Sortilèges

Aucun

Perte de SAN

0/1D10 points de Santé Mentale pour voir cette entité pleinement reconstituée





Problème mécanique

Par Tom Lynch



Scénario 4

Problème mécanique

par Tom Lynch

Où les investigateurs doivent risquer leur vie pour empêcher la venue de l'Armageddon sur Terre.

En quelques mots…

Léonard de Vinci avait un frère qui, jaloux, finit par se tourner vers Nyarlathothep pour construire des mécaniques infernales destinées à provoquer la venue de l'Armageddon. Ces machines furent pour la plupart détruites par l'Église, mais l'une vient, au moment où débute le scénario, d'être découverte par un professeur de l'Université Miskatonic qui la ramène chez lui pour l'étudier…

Implication des investigateurs

Les investigateurs voyagent en voiture dans la région des Terres de Lovecraft et sont immédiatement plongés dans l'intrigue qu'ils vont devoir démêler.

Enjeux et récompenses

- **Reconstituer les circonstances** de l'accident.
- **Affronter les Tourmenteurs** et les vaincre.
- **Désactiver la machine de l'Armageddon** afin de stopper la survenue de la Fin des Temps.

A l'affiche

Niccolo da Vinci

Frère aîné de Léonard et oublié par la postérité, il passa sa vie à l'ombre de son cadet à fabriquer, grâce à un pacte conclu avec Nyarlathothep (sous sa forme de Bonhomme Tic-Toc), des machines infernales destinées à provoquer l'Armageddon.

Aubrey « Ray » Burroughs

Professeur à l'Université Miskatonic, il a découvert l'existence du frère de Léonard, décrypté ses écrits et retrouvé en Italie l'une de ses machines. Mais, lors du rapatriement secret de cette dernière aux États-Unis, la foudre tombe sur le camion et provoque un accident ainsi que la remise en marche de la machine de l'Armageddon.

Les Tourmenteurs

Anges de l'Armageddon, ils sont invoqués dans notre monde par la machine découverte par le professeur Burroughs. Et plus le temps passe, plus ils sont nombreux…

Ambiance

Dans des conditions météorologiques dantesques, les investigateurs se perdent et tombent sur un camion accidenté. Le conducteur est décédé, un autre corps, le passager sans doute, repose non loin. Mais que renferment toutes ces feuilles de carnet éparpillées tout autour de la zone ? Et où trouver un abri ?

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●○○○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷
Difficulté	débutant
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Époque	années 1920

Introduction

Que Léonard de Vinci fût un génie est un fait incontesté. Ses créations vont de tableaux célébrissimes (*La Joconde* et *La Cène*) à des prouesses mathématiques éblouissantes (L'Homme de Vitruve et le rhombicuboctaèdre), en passant par d'incroyables conceptions techniques (machines volantes et chars mus par la force de l'homme).

À son époque, beaucoup sont ceux qui l'admiraient. Il eut de nombreux disciples, dont son frère Niccolo. Mais, plus que simplement intéressé par le travail de Léonard de Vinci, son aîné en était obsédé. Ses réalisations étaient pourtant des œuvres de génie dans leur genre, mais constamment éclipsées par celles de son frère cadet.

La concurrence prend souvent une tournure sombre, mais jamais autant que lorsqu'elle s'installe entre frères. L'obsession engendra l'envie, l'envie devint jalousie et la jalousie se transforma en folie.

Les compétences de Léonard de Vinci dépassèrent rapidement celles de son frère, au point que l'histoire a oublié les œuvres de Niccolo da Vinci. Refusant de rester dans l'obscurité, le frère aîné lutta pourtant pour imprimer sa marque.

Informations pour le gardien

Niccolo avait observé son frère concevoir un « lion mécanique » se comportant comme le vrai et analysa son fonctionnement. Il essaya de créer quelque chose de similaire et de supérieur en tous points, mais sa lutte fut vaine. Dans ses efforts, l'esprit tordu de Niccolo et sa sombre ambition attirèrent l'attention de Nyarlathotep. Le Bonhomme Tic-Toc, un avatar mécanique du Dieu Extérieur, rendit visite à Niccolo dans son atelier. Là, il lui montra comment surpasser à jamais Léonard en l'aidant à construire des bêtes mécaniques meilleures et plus puissantes tout en leur donnant un but particulier : la survenue de l'Armageddon.

Niccolo travailla avec acharnement pendant des années, produisant de nombreux plans de machines animées impies. Au bout du compte, il créa 666 engins différents.

Les travaux de Niccolo finirent par être découverts par l'Église, qui envoya des agents tuer sans bruit l'inventeur fou et détruire toutes ses œuvres connues. L'atelier de Niccolo et les plans qu'il contenait furent brûlés ; l'ensemble de ses créatures artificielles blasphématoires fut détruit.



Cependant, à l'insu de l'Église, Niccolo avait caché certains plans, et plusieurs machines terminées attendaient d'être activées pour entamer leur but ultime – amener l'enfer sur terre.

Trois cents ans plus tard, le professeur Aubrey « Ray » Burroughs, de l'Université Miskatonic d'Arkham, fit une découverte incroyable. Alors qu'il étudiait Léonard de Vinci à la Galleria dell'Accademia de Florence, il découvrit une série de folios contenant des dessins représentant des mécaniques incroyables. Au début, il pensa avoir retrouvé des œuvres inconnues de Léonard de Vinci, car le travail portait toutes les marques de son génie, mais le professeur Burroughs nota de subtiles différences dans le style artistique et la calligraphie. Il n'avait effectivement pas découvert des œuvres perdues de Léonard de Vinci, mais celles d'un contemporain inconnu. Il était aux anges.

Burroughs étudia lentement et prudemment ces dessins, ne voulant pas publier ses conclusions avant l'achèvement de ses investigations. Il savait que révéler prématurément une telle découverte pourrait ruiner sa réputation et que le partage de ses conclusions avec la communauté universitaire locale mettrait sans doute fin au crédit mis dans celles énoncées par d'autres. Le génie des croquis, qui représentaient tous un certain nombre d'automates, ne faisait pas de doute. Mais, plus que cela encore, il découvrit, caché dans ces notes, un message secret qu'il finit par décrypter. Il indiquait l'endroit où l'une de ces inventions, achevée, était cachée aux yeux « de ceux qui n'ont pas la perception pour comprendre ». Le professeur consigna ses conclusions dans son carnet, puis partit à la recherche de cette mécanique terminée. À l'endroit où le message codé révélait qu'elle se trouvait, il découvrit en effet la machine enterrée dans un champ isolé à l'extérieur de Florence. Le professeur la restaura du mieux qu'il pouvait et la ramena en secret par bateau aux États-Unis pour l'étudier de manière plus approfondie.

Malheureusement, quelque chose tourna terriblement mal. Lors d'un orage sur son chemin de retour vers Arkham, la foudre frappa le camion transportant le professeur Burroughs et la machine. L'impact envoya une décharge dans l'engin et, lorsque le véhicule heurta le côté d'un pont, elle fut également éclaboussée par le sang du conducteur. Ces deux éléments, un choc électrique associé à la substance du sang, étaient les conditions requises pour que la machine de l'Armageddon démarre.
Désormais activée, la machine ouvrit une porte qui attira un Ange de l'Armageddon, une créature terrifiante dont la destinée est de provoquer la fin de toutes choses.

La créature pourchassa et tua le professeur Burroughs, puis traîna avec elle la machine de l'Armageddon à la recherche d'un endroit lui permettant de le dissimuler en toute sécurité. La créature et la machine occupent actuellement leur fonction attitrée, faisant venir sur Terre toujours plus d'Anges pour la protéger, effectuant des sacrifices pour elle, et commençant à ôter toute vie de la surface du globe. L'Armageddon est sur le point de débuter.

Implication des investigateurs

Il s'agit d'un scénario court, idéal comme aventure secondaire lorsque les investigateurs traversent les Terres de Lovecraft.
Il se déroule sur la route. Les investigateurs doivent se connaître et voyager ensemble, de manière idéale dans le même véhicule.



Alors que les investigateurs sont en train de rouler, le ciel nocturne s'embrase d'éclairs, suivis des grondements assourdissants du tonnerre. Il pleut à torrent, ce qui restreint considérablement la visibilité sur la route. Bientôt, les investigateurs se retrouvent sur une voie de terre longeant les rives du fleuve Miskatonic – pour une raison ou une autre, ils ont dévié de l'autoroute d'Aylesbury. La route devient de plus en plus difficile.

Dans la pénombre, les investigateurs aperçoivent tout de même un panneau indiquant l'autoroute d'Aylesbury. Le suivre les conduit à un pont couvert enjambant une bande étroite du fleuve menant, en direction du sud, vers une jonction avec l'autoroute. C'est là qu'ils tombent sur le camion accidenté.

Le camion accidenté

Le conducteur doit réussir un test de *Conduite* quand un éclair révèle un camion Ford Model T qui s'est écrasé contre l'entrée du pont couvert, juste en face. Une réussite signifie que l'investigateur évite le camion de justesse et conduit la voiture sans dommages dans un fossé. Un échec signifie qu'il ne parvient pas à s'arrêter à temps sur la route boueuse et entre en collision avec l'arrière du camion. Les occupants de la voiture subissent alors 1D2 points de dégâts s'ils échouent à un test d'*Agilité*. Après examen, il faudra se rendre à l'évidence : les dommages subis par la voiture coûteront 2D4x10 dollars en réparations (multiplié encore par 10 si la voiture est un véhicule d'importation).

Comme ce scénario débute *in medias res*, le gardien peut autoriser les joueurs à effectuer un test de *Volonté* pour voir s'ils ont emporté certains objets : lampes de poche, trousses médicales, munitions supplémentaires, etc.

Les investigateurs peuvent apprendre un certain nombre de choses en examinant le camion accidenté. Il est encastré dans le côté droit du pont couvert et en bloque complètement l'entrée. La roue avant gauche est brisée et coincée dans le bois de la superstructure du pont, tandis que l'aile avant droite comprime le flanc du pneu. La porte du côté conducteur se balance, ouverte, laissant entrer le vent et la pluie. Une odeur de fumée et de métal brûlant emplit l'air.

La seule façon d'accéder à l'avant du camion est de grimper sur le capot. Cela permettra de se rendre compte que le pont n'est pas stable : il bouge et se balance lorsque quelqu'un se déplace dessus. Tout mouvement du camion, lorsqu'on essaye de l'extraire du pont, démontre que ce dernier plongera dans le fleuve en crue si le camion est déplacé d'un rien.

Voici une description plus détaillée du camion, divisée en : cabine, moteur et espace de chargement arrière. Il y a également plusieurs indices autour du véhicule.

La cabine

Une personne est assise, effondrée sur le volant, et les investigateurs peuvent constater que la cabine est éclaboussée de sang. Le pare-brise s'est brisé sous l'impact et les investigateurs peuvent retracer le trajet du verre pulvérisé mortel à travers l'homme et jusqu'à l'arrière de la cabine. Il y a du sang partout à l'intérieur du camion, y compris dans l'espace de chargement (voir ci-dessous) et il forme une flaque aux pieds du conducteur. Ce dernier, âgé d'une trentaine d'années, est vêtu modestement et son portefeuille permet de l'identifier comme étant Samuel Falk, d'Arkham, dans le Massachusetts.

Voir cette scène exige des investigateurs qu'ils effectuent un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D2 points). En réussissant un test de *Médecine*, ils apprendront que la cause du décès est une jugulaire tranchée, le morceau de verre étant d'ailleurs toujours fiché dans le cou de la victime. Cette dernière est morte depuis environ deux heures – ce qui veut dire que le drame s'est noué exactement au moment où la tempête a débuté.

Si l'on ouvre la boîte à gants, elle contient trois cartes : l'une d'Arkham, une autre du Massachusetts, et la dernière de la Nouvelle-Angleterre. Ces documents n'aideront pas les investigateurs, puisque ces derniers sont incapables de déterminer leur localisation actuelle.

Le moteur

De la fumée s'échappe de dessous le capot, qui porte deux marques de brûlure : un trou circulaire de la taille d'une pièce de monnaie et une éraflure linéaire irrégulière. Une odeur prononcée d'ozone flotte dans l'air en dépit de la pluie. Les investigateurs examinant le moteur et réussissant un test de *Métier : mécanique* ou de *Métier : électricité* peuvent déterminer qu'il a subi un court-circuit causé par une immense décharge électrique. Le système d'allumage du camion est cramé et ne pourra être remis en marche avant 12 heures de travail ou plus effectué dans un atelier de réparation adéquat.

L'espace de chargement

L'arrière du camion est ouvert et vide. Les investigateurs trouvent des sangles d'attache en toile fixées aux parois, dont les extrémités ont été déchirées, comme si ce qu'elles



tenaient avait été arraché. Il y a des rayures fraîches sur le plancher métallique et un trou de la taille d'une pièce de monnaie au plafond qui laisse la pluie se déverser dans l'espace intérieur. Un examen attentif de ce trou indique qu'il fait presque 3 cm de diamètre, est rond, et porte des traces de brûlures sur les bords.

Autour du camion accidenté

La boue derrière le camion a été foulée et ne révélera absolument rien à des observateurs négligents. En revanche, ceux qui réussissent un test de *Pister* assorti d'un malus de -10 % trouveront deux ensembles d'empreintes s'éloignant du camion accidenté. L'une appartient à un homme sorti du côté passager du véhicule. Les autres sont grandes, mais non identifiables ; elles semblent faites par des griffes et partent de l'espace de chargement à l'arrière du véhicule. Les deux séries d'empreintes se superposent rapidement à mesure qu'elles progressent vers le nord, en direction de la zone boisée à proximité (voir « L'autre corps » p. 115). Enfin, il y a des signes montrant que quelque chose d'imposant a été sorti du camion et traîné jusque dans les bois.

Hormis les empreintes, des papiers sont éparpillés sur le sol tout autour du camion. Ils jonchent le côté passager du véhicule, le pont, descendent la rive en crue du fleuve et se retrouvent encore tout autour de l'autre corps (voir ci-dessous). Ils semblent correspondre aux pages d'un carnet, couvertes de notes manuscrites, de schémas et de dessins.

Les pages du carnet du professeur Burroughs

Le professeur Burroughs tenait un carnet consignant ses recherches sur l'étrange engin mécanique découvert en Europe. Il a malheureusement été détruit en perdant sa reliure et ses pages sont désormais éparpillées dans la zone. Presque toutes sont recouvertes de boue, détrempées, tachées d'encre et au final illisibles.

Quatre restent néanmoins encore décryptables (**Aides de jeu Problème mécanique n°2-5**) et peuvent être trouvées en réussissant des tests de *Trouver Objet Caché* ou de *Volonté*, ce dernier assorti d'un malus de - 20 %.

L'extrémité du pont

Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent escalader l'extérieur du pont ou grimper sur l'extrémité avant du camion afin d'explorer le pont et l'autre côté du fleuve. Ils ne découvriront rien d'intéressant, mais ils auront la confirmation que le véhicule est immobilisé et ne peut être retiré sans endommager le pont.

Un test réussi de *Métier : mécanique* ou de *Conduite* permettra à l'investigateur de déterminer qu'il faudra au moins quatre heures de travail avec des outils adéquats pour parvenir à dégager le camion du pont. Mais si cela est fait, le pont s'effondrera comme prévu.





Le Dessin

Non, je n'ai pas perdu la raison. J'ai arraché et collé une image tirée des scènes de l'Apocalypse, car ce génie fou a apparemment conçu une machine qui ressemble à cette bête. Il s'agissait sans doute d'une parodie de certains travaux de Léonard de Vinci, mais quelle parodie !

Si l'on en croit les notes que j'ai découvertes, cette machine est capable de provoquer l'Armageddon ! Je ne sais pas comment elle pourra accomplir un but aussi ambitieux, mais voilà, c'est l'objectif affiché.

L'auteur de ces folios, un dénommé « Niccolo », affirme que cette machine, sa machine, fait venir des bêtes des Enfers pour annihiler l'humanité et mettre fin à toute vie sur Terre.

Aide de jeu - *Problème mécanique* n°2

ne peuvent pas être arrêtés. Il écrit que ces démons dévorent tout simplement qui a l'audace de s'opposer à eux.

Apparemment, Niccolo était vraiment frustré par les cartes que la vie lui avait laissées en main – une existence misérable. Il estimait qu'il aurait dû être reconnu au moins autant que son frère cadet (Léonard !), mais ce n'était tout simplement pas le cas. À ses prières ferventes pour obtenir du secours, il fut répondu, mais pas de la manière qu'il aurait pu imaginer. Il refuse d'entrer dans les détails sur ce qui s'est réellement passé, mais son humeur s'égaie clairement pendant quelques temps.

Au début, Niccolo fut submergé de bonheur. Il écrit qu'une sorte d'ange, une force de la grâce et du bien, était entré dans sa vie. Les premières recherches semblaient pointer vers un être féminin, mais ce n'était pas le cas. Il traite à plusieurs reprises son épouse avec mépris pour passer du temps dans son atelier.

Qui – ou quoi – était en contact avec Niccolo, a commencé à le conduire en effet sur une voie bien sombre. L'esprit de Niccolo se tourna vers des pensées évoquant une purge de la Terre qui effacerait toute l'espèce humaine. Il voulait provoquer la Fin.

Son plan était l'Armageddon.

Aide de jeu - *Problème mécanique* n°3

La clé

Selon les notes de Niccolo, le seul moyen d'arrêter cette machine était d'insérer une clé dans la serrure située à l'arrière de l'appareil. Ah ! Que cela semble simple !

J'ai retrouvé ses notes sur cette clef et ai essayé de la retranscrire du mieux que je pouvais ci-dessous. Si seulement je pouvais découvrir l'original.

Victoire! Je l'ai localisée. Je l'ai retrouvée et la garde près de moi. Je dirais même que ça fait un pendentif plutôt attrayant !



Aide de jeu - *Problème mécanique* n°4

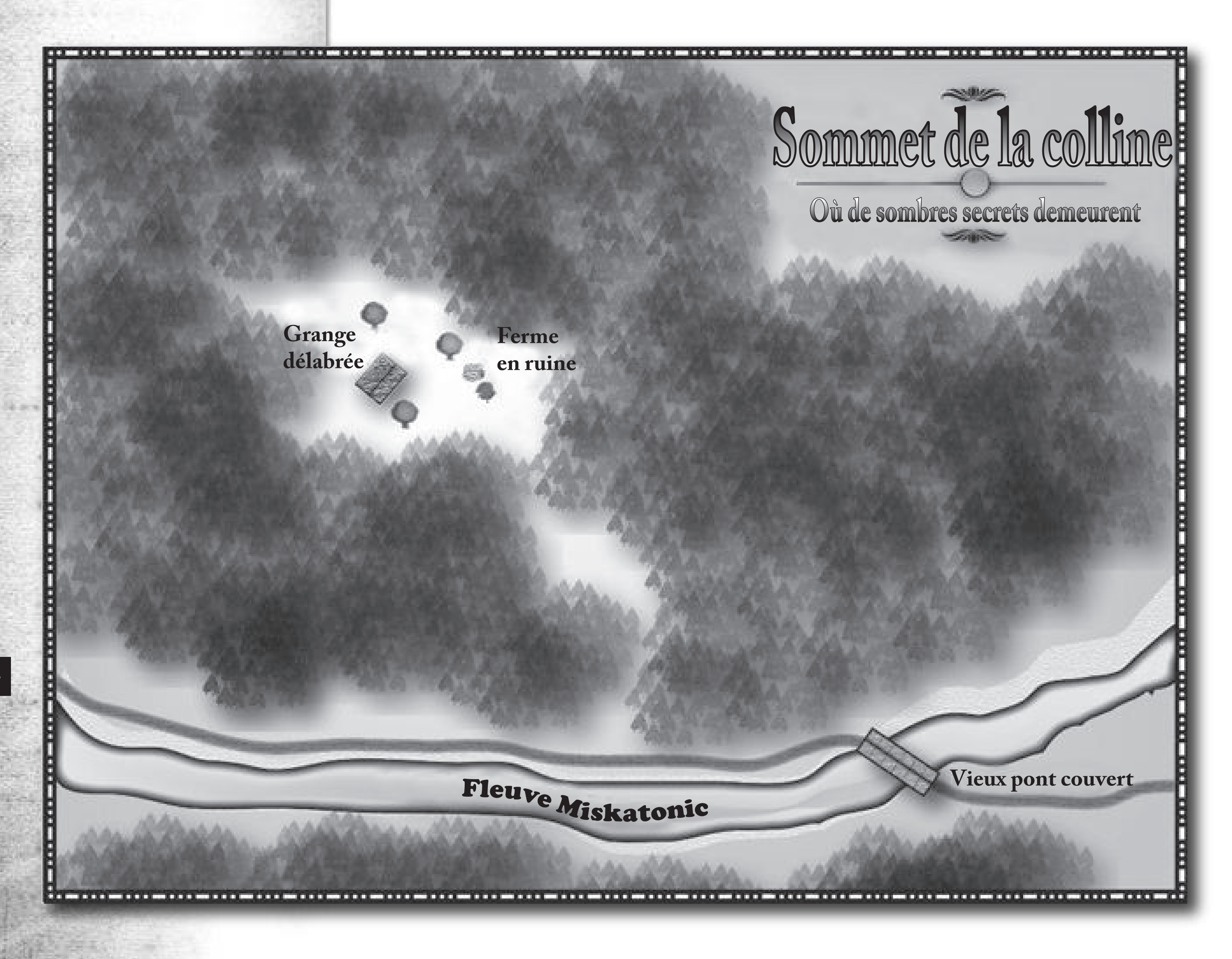
que c'était un maniaque. C'est la seule explication plausible que je puisse donner, honnêtement. Comment serait-il possible qu'un homme nie sa raison au point de concevoir et de construire non pas un, non pas une poignée, mais des centaines de machines ? Si l'on en croit ses notes, Niccolo en aurait construit 666 ! Où sont les autres ? Que sont-elles devenues ?

Tout ce que je sais, c'est que j'en ai une, et qu'heureusement, le secret de la manière de l'activer s'est perdu. Il ne devrait être d'aucun danger en l'état.

Je crois que la lecture de l'ensemble de ces plans visant à provoquer la fin du monde m'a mis un peu à fleur de peau – et qui pourrait m'en blâmer ? M'immerger dans toute cette mort et ces troubles m'a fait côtoyer les ombres.

Il était fou. Il devait l'être, sans aucun doute. Je suppose qu'ils n'avaient pas encore diagnostiqué la schizophrénie au XVI[e] siècle. Sinon, comment quelqu'un peut-il expliquer ces faits d'une autre manière ?

Aide de jeu - *Problème mécanique* n°5



L'autre corps

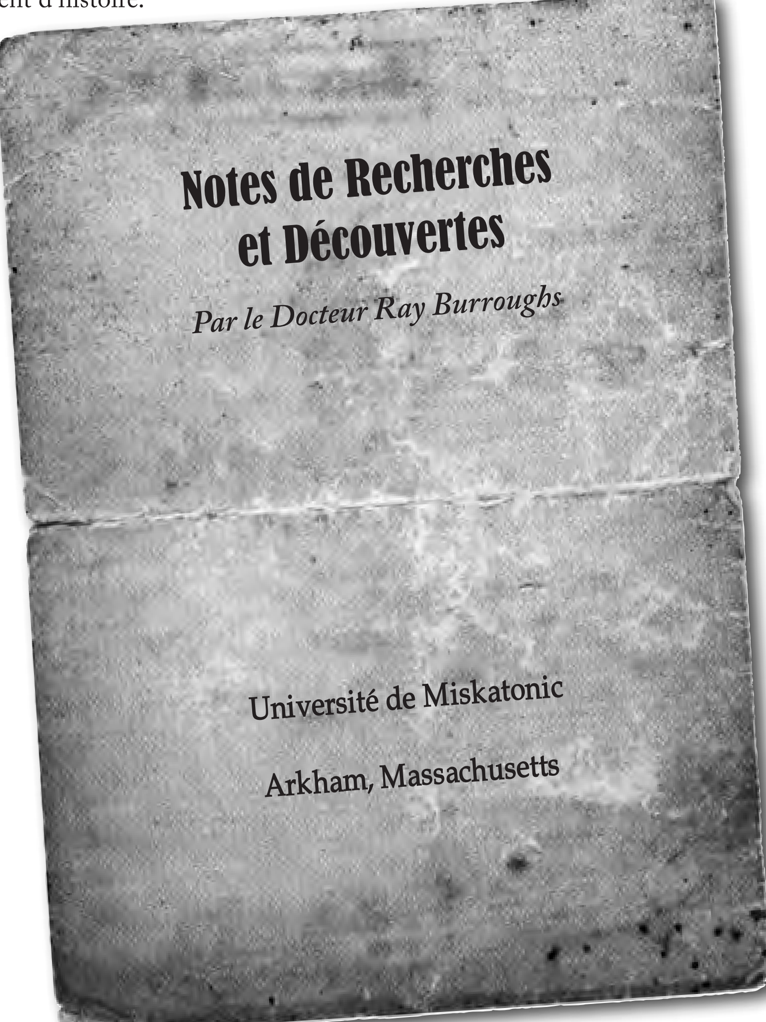
Les empreintes partant du côté passager du camion conduisent, à une centaine de mètres en arrière, à la route. Dans une mare d'eau boueuse et de sang se trouve le corps du passager. Dans les soixante ans, il porte une veste en tweed et un pantalon brun, et ses yeux largement ouverts regardent fixement les nuages d'orage dans le ciel. Il a une plaie béante très importante au côté gauche, duquel des côtes brisées dépassent. Les investigateurs réussissant un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* constatent que la blessure correspond à des attaques similaires à celles effectuées par des défenses ou des cornes. Ceux qui réussissent un test de *Médecine* réalisent que cette unique blessure a vraisemblablement rendu l'homme inconscient et qu'il s'est rapidement vidé de son sang. Voir le cadavre coûte 2/1D4 points de Santé Mentale.

Le portefeuille de l'homme permet de l'identifier comme étant le Dr Aubrey Burroughs, d'Arkham, dans le Massachusetts. Il contient également une carte de la Bibliothèque Orne, à l'Université Miskatonic, indiquant qu'il appartient au corps professoral de l'Institut de Langues, Littérature et Arts. Un examen plus approfondi de ce portefeuille dira aux investigateurs que le Dr Burroughs était professeur au Département d'histoire.

Deux objets peuvent être retrouvés sur le corps grâce à une recherche minutieuse ou des tests réussis de *Trouver Objet Caché*. Autour du cou du cadavre se trouve une chaîne en or sur laquelle pend une tige en or complexe d'environ 15 cm de longueur et de 8 mm de diamètre. Tout un motif de bosses et de sillons recouvre l'ensemble de la tige, hormis le tiers supérieur. Le cadavre serre dans son poing gauche un carnet détruit, dont la reliure en cuir s'est détachée et dans lequel il ne reste plus qu'une page, celle de titre du carnet (voir **Aide de jeu Problème mécanique n°1**).

Un autre test de *Trouver Objet Caché* révèle des empreintes dans la boue autour du corps ramenant vers le camion, puis se poursuivant dans les bois. Elles sont grandes et ne sont pas humaines. Un test de *Pister* est nécessaire pour poursuivre les recherches dans la forêt (voir « Explorer les bois », page suivante).

Un test de *Pister* assorti d'une réussite spéciale indique que les empreintes sont plus profondes dans la boue plus loin dans la forêt après le camion : ce qui était suivi était en train de traîner quelque chose de grand.

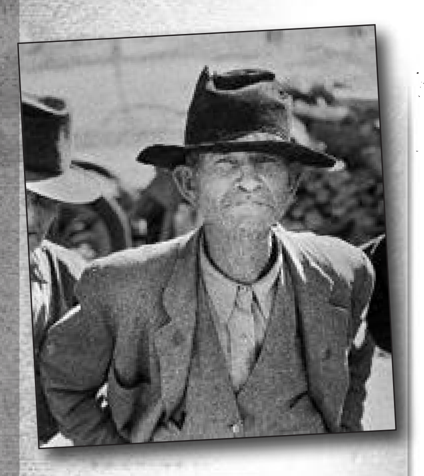

Notes de Recherches
et Découvertes

Par le Docteur Ray Burroughs

Université de Miskatonic

Arkham, Massachusetts

Aide de jeu -
Problème mécanique n°1



Benjamin Monroe,
fermier des Terres de Lovecraft, 54 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 45

Compétences

Brailler et Se plaindre	94 %
Comptabilité	34 %
Conduite : engins agricoles	68 %
Écouter	39 %
Métier : culture de la pomme	83 %
Métier : mécanique	37 %
Pister	18 %
Premiers Soins	42 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	33 %
Trouver Objet Caché	57 %

Attaques
• Armes à feu : armes d'épaule (fusil de chasse cal. 12 à 2 C) 51 %
Dégâts 4D6
• Armes blanches : armes de mêlée (hache) 62 %
Dégâts 1D8+2

Quelques innocents de passage

Alors que les investigateurs se trouvent à califourchon au-dessus du corps en bordure de route ou penchés dans la cabine du camion à examiner le conducteur, un cri monte derrière eux. « Qu'est-ce que vous avez fait à cet homme ? ». L'un des fermiers du coin, Benjamin Monroe, et son grand fils Luther, s'arrêtent derrière le groupe d'investigateurs dans une carriole.

Des tests de *Baratin* ou de *Persuasion* sont nécessaires pour calmer les deux hommes. Les tests qui ne réussissent que de peu peuvent être considérés par le gardien comme des succès fragiles exigeant d'être joués convenablement pour convaincre ces gens du coin de ne pas donner l'alerte.

Benjamin est un enfant de salaud qui n'a pas l'habitude de plaisanter. Il est colérique et têtu. Les interactions avec lui qui échouent peuvent mal tourner. Luther, d'autre part, ressemble davantage à sa mère. Il est calme et réfléchi. Il se penchera minutieusement sur tous les éléments de preuve afin d'arriver à une conclusion rationnelle. Il doit souvent calmer son père et « lui faire entendre raison ».

À un certain moment de la discussion, Benjamin laissera peut-être son fils en compagnie des investigateurs pour retourner par où ils sont arrivés, en mentionnant quelque chose à propos d'« aller chercher le shérif… »

Les deux hommes connaissent le terrain. Ils ont une carabine et un fusil sous le siège de la carriole. Si les investigateurs arrivent à les convaincre, ils pourront les aider à explorer le secteur.

Glissement de boue

Mère Nature montrant sa colère, tout investigateur ou PNJ qui retourne par où il est venu risque sa vie et son intégrité physique. Une coulée de boue bloque la route. Un gardien particulièrement sadique peut demander aux joueurs qui reviennent sur leurs pas d'effectuer un test de *Volonté* et, s'ils échouent, leur dire qu'ils restent pris dans la coulée de boue et subissent 3D6 points de dégâts. Les investigateurs connaissant ce sort restent coincés dans la boue pendant 6D6 rounds alors qu'ils essaient de s'extraire du véhicule dans lequel ils se trouvent ou de se dépêtrer par leurs propres moyens.

Tout véhicule pris dans la coulée de boue se retrouve bloqué et ne peut plus en être retiré sans un engin lourd approprié. Les chevaux tirant la carriole du fermier seront eux aussi pris dans la coulée de boue et périront avec des cris déchirants de peur et de souffrances terribles, audibles même par ceux qui se trouvent encore sur le site de l'accident. Des tests de *Santé Mentale* sont alors nécessaires pour entendre ces cris, le coût étant de 0/1 points.

Après la coulée de boue, la route est recouverte d'un très important monticule fait de boue molle, d'arbres tombés, et de broussailles déracinées. Il n'y a aucun moyen de le contourner.

Explorer les bois

La forte pluie a entièrement trempé les investigateurs pris au piège. Il faut dès lors aller chercher de l'aide ou trouver un abri. Un investigateur peut suivre les traces jusque dans les bois. La route est infranchissable en arrière et l'amas de boue bloquant la route est si traître que toute escalade en est vaine.



En face de la forêt se trouve la menace du fleuve en crue, à laquelle s'ajoute le pont sur le point de s'effondrer.

Le choix naturel est donc de gravir la colline en traversant les bois pour aller chercher de l'aide. Sinon, si les investigateurs suivent les empreintes partant du corps, elles ramènent vers le camion, puis remontent la colline et s'enfoncent profondément dans les bois. Si aucun investigateur ne propose de monter la colline, les Monroe se souviendront de la présence à son sommet d'une vieille grange abandonnée qui pourrait être utilisée comme refuge pour la nuit.

Étant donné la pluie torrentielle, marcher est une chose délicate qui nécessite de fréquents tests d'*Agilité*. Si les investigateurs sont en train de suivre les traces et que le meneur échoue, ce dernier doit réussir un test de *Volonté* ou passer les 1D10 prochaines minutes à rechercher les traces.

La colline boisée est un endroit terrible pour subir une tempête comme celle-ci. La foudre s'abat et il pleut à seaux. Le gardien doit rappeler aux joueurs que « quelque chose », là-bas, est responsable de la mort d'au moins une personne sur le lieu de l'accident.

L'embuscade

La foudre tombe quelque part, éclairant la clairière plus loin et donnant aux investigateurs une chance de réussir un test de *Trouver Objet Caché*. Une silhouette non identifiable se trouve à l'orée du bois un peu plus loin. Tout ce que les investigateurs peuvent déterminer, c'est qu'elle est plus grande qu'un homme.

Un Tourmenteur attend effectivement à la lisière des arbres. Il est accroupi dans les buissons, ses pieds griffus agrippant l'herbe boueuse, sa tête sans yeux bougeant lentement d'un côté et de l'autre. L'armure revêtant son corps, semblable à celle d'un homard, reflète les éclairs. Un tentacule hérissé de pointes sort de chacun de ses côtés, prêt à frapper. Alors que le groupe regarde la scène, la créature ouvre grand une bouche dans laquelle on peut apercevoir des dents énormes. Voir le Tourmenteur coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

Ce Tourmenteur est celui qui est visible, mais il fait office de leurre. Deux autres sont à l'affût, un de chaque côté. Ils attendent que les investigateurs avancent jusqu'à ce qu'ils soient pratiquement sur le premier. Une fois à portée, avec un abominable rugissement, l'Ange de l'Armageddon essayera alors d'embrocher le premier investigateur.

Et, tandis que le combat s'intensifie, les deux autres se joindront à la mêlée et attaqueront sur les côtés et par l'arrière. Les rugissements des Tourmenteurs, pour le fait de les entendre, coûtent 0/1D2 points de Santé Mentale.

Si deux des trois Tourmenteurs sont vaincus, le troisième s'enfuit en remontant la colline en direction de la grange. Lui donner la chasse est très difficile, car la pluie, la boue, et le terrain escarpé œuvrent contre les poursuivants.

Celui qui mène la traque doit réussir à la suite un test de *Pister*, de *Volonté*, et d'*Endurance*, afin de parvenir à suivre la créature qui bat en retraite.





Luther Monroe,

fermier des Terres de Lovecraft, 20 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	34 %
Comptabilité	26 %
Conduite : engins agricoles	43 %
Discrétion	23 %
Écouter	57 %
Métier : culture de la pomme	52 %
Métier : mécanique	42 %
Négociation	53 %
Premiers Soins	47 %
Rouler des yeux aux braillements de son père	78 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	23 %
Trouver Objet Caché	68 %
Pister	32 %

Attaques

- Armes à feu : armes d'épaule (Winchester cal. 30-06) 70 %
  Dégâts 2D6+4
- Armes blanches : armes de mêlée (hachette) 45 %
  Dégâts 1D6+1+Impact



Tourmenteurs, Anges de l'Armageddon

Caractéristiques

	n°1	n°2	n°3
FOR	20	24	16
CON	26	16	20
TAIL	9	11	15
INT	10	14	10
POU	10	10	14
DEX	18	15	20
Point de Vie	18	14	18
Mouvement	12	12	12
Impact	+2	+4	+2

Compétences
Athlétisme 60 %
Discrétion 80 %
Écouter 80 %
Se cacher 80 %
Trouver Objet Caché 80 %

Attaques
• Tentacules hérissés de piquants (2) 45 %
Dégâts 1D6+2+Impact
• Morsure 30 %
Dégâts 1D6+Impact

Protection
4 points de protection

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep
(sous la forme de Bonhomme Tic-Toc)

Perte de SAN
1/1D8 points

Le sommet de la colline

Au moment où les investigateurs atteignent le sommet de la colline, la tempête est à son paroxysme. Le vent et la pluie tirent sur le groupe qui s'approche de la clairière. La foudre s'abat des cieux et se concentre sur ce sommet. Les investigateurs peuvent trouver de bons endroits pour se cacher et observer depuis l'orée de la clairière. Quasiment au centre de la clairière se trouve une grange en ruine, dont l'ensemble de la structure s'affaisse avec le poids des ans. L'abandon a fait son œuvre, ouvrant des trous dans les murs et dans le toit. À une quinzaine de mètres à l'est de la grange se dresse une cheminée en pierre, témoignage d'une ferme disparue.

Option pour le gardien : Gardez une trace du temps durant lequel les investigateurs restent dans le secteur. Chaque demi-heure environ, s'ils réussissent un test d'*Écouter* - 20 %, ils entendront ce qui ressemble à un léger coup de foudre suivi d'un bruit sourd. Il s'agit du bruit produit par la machine de l'Armageddon faisant pénétrer dans notre dimension un nouveau Tourmenteur. Chaque fois que cela se produit, cela signifie qu'un Tourmenteur supplémentaire est entré dans ce plan et que les investigateurs auront à s'en charger.

La clairière

1D3+1 Tourmenteurs gardent la grange de l'extérieur. L'un monte la garde près des portes ouvertes du bâtiment, tandis que les autres se cachent, prêts à attaquer toute personne qui s'approche. Les endroits où les créatures peuvent se cacher incluent les trois chênes massifs disséminés dans la clairière, le très vieux pommier tordu situé à côté des ruines de la ferme, ou la cheminée en pierre.

La ferme

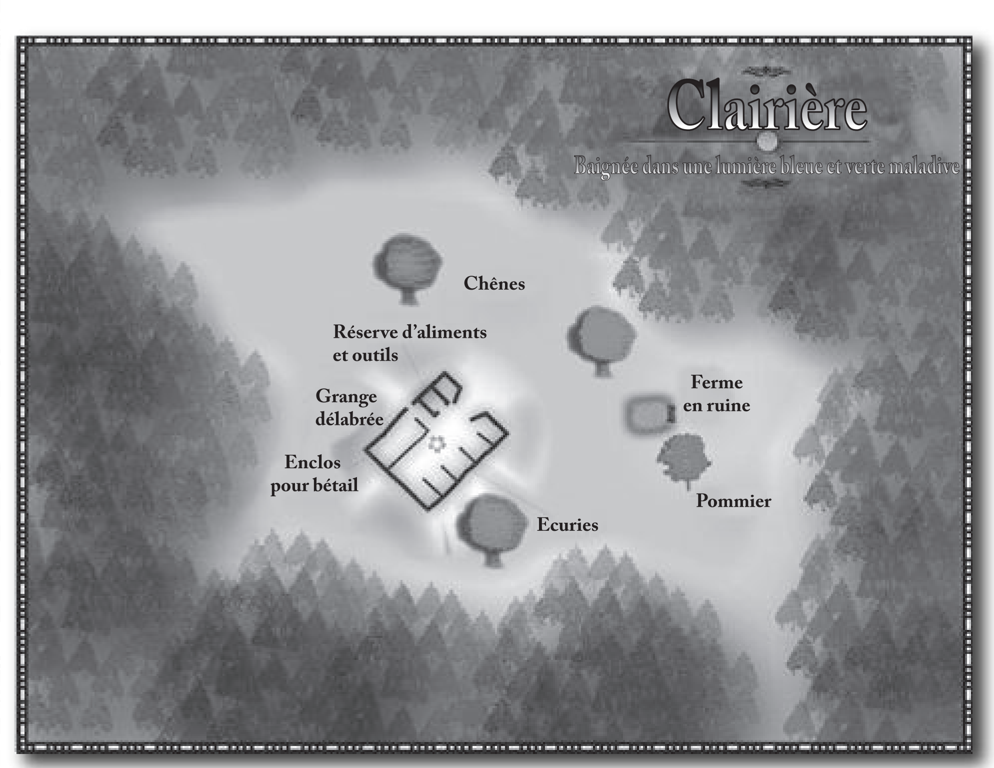
Une cheminée en pierre jouxte en effet l'endroit où se trouvait une ferme par le passé. Dans une vague forme carrée au sol, la terre est tassée. Un test de *Trouver Objet Caché* permet de découvrir les restes de planches pourries et calcinées. En réussissant un autre test, les investigateurs découvrent une trappe menant à la cave de la ferme. Sinon, un test d'*Écouter* les alertera sur le bruit d'une respiration lourde à proximité.

À l'affût derrière des piles de légumes poussiéreux et moisis entreposés ici se trouve un autre Tourmenteur. Si les investigateurs le ratent, ils auront plus tard une mauvaise surprise : s'ils réussissent en effet à éteindre la machine de l'Armageddon, ce Tourmenteur surgira précipitamment de la cave et chargera les investigateurs, comme tout autre Tourmenteur encore en vie à cet instant.

Une enquête plus approfondie de la zone révèle peu de détails supplémentaires.

La grange

Des flashs rapides verts et bleus jaillissent à travers les interstices des murs de la grange. La machine de l'Armageddon est abrité à l'intérieur, traîné ici par le premier Tourmenteur, qui monte la garde à côté de lui.





Il y a 50 % de chances qu'un autre Tourmenteur se trouve dans la grange et, caché dans l'une des stalles qui s'effondrent, surprenne les assaillants.

Les Tourmenteurs se battront jusqu'à la mort pour protéger l'Engin.

Différents outils agricoles anciens sont disséminés un peu partout, que des investigateurs désespérés peuvent utiliser pour combattre.

Ces détails sont laissés à la discrétion du gardien.

Tourmenteurs, Anges de l'Armageddon

	En patrouille				Ferme	Grange	
FOR	20	24	16	24	22	17	22
CON	26	16	20	22	22	21	22
TAI	9	11	15	12	17	13	20
INT	10	14	10	10	3	9	14
POU	10	10	14	12	9	6	8
DEX	18	15	20	22	22	18	20
Point de vie	18	14	18	17	20	17	21
Mouvement	12	12	12	12	12	12	12
Impact	+2	+4	+2	+4	+4	+2	+6

Compétences
Athlétisme 60 %
Discrétion 80 %
Écouter 80 %
Se cacher 80 %
Trouver Objet Caché 80 %

Attaques
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D6+Impact
- Tentacules hérissés de piquants (2) 45 %
  Dégâts 1D6+2+Impact

Protection
4 points de protection

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep (sous la forme de Bonhomme Tic-Toc)

Perte de SAN
1/1D8 points

Les Tourmenteurs, Anges de l'Armageddon

Les Tourmenteurs sont des créatures créées par Nyarlathotep pour répandre le chaos et la destruction au début de la Fin des Temps, qui sont invoquées par des machines ressemblant aux robots créés par Léonard de Vinci et inspirées par le Bonhomme Tic-Toc.

Ce qui domine chez ces redoutables créatures, c'est leur gueule remplie d'énormes dents pointues. Elles n'ont pas d'yeux, mais « voient » au moyen de leurs autres sens. Il est donc impossible de les attaquer par derrière, car elles affrontent leurs adversaires avec la même facilité que par devant. Les Tourmenteurs, ou Anges de l'Armageddon, sont une parodie matérielle des anges. Leurs ailes en lambeaux ne sont que décoration, car ces créatures dépendent de leurs mains et de leurs pieds griffus pour marcher et grimper. En plus de ces membres, un tentacule hérissé de piquants sort de chacun de leurs côtés, qu'ils plantent dans leurs victimes pour les saisir, mais qui les aident également à grimper.

Ce sont d'excellents chasseurs pouvant se fondre dans presque n'importe quel environnement, jaillissant sur leurs malheureuses victimes, les perçant de leurs tentacules à piquants, et les entraînant vers une fin tragique dans leurs mâchoires remplies de crocs.

Leur méthode d'attaque habituelle consiste à faire le guet, en se dissimulant dans les broussailles, en haut d'un arbre, ou dans une cachette similaire. Une fois leur proie à proximité, ils frappent. S'il y a plus d'un Tourmenteur, l'un d'entre eux se place, à peine visible, dans le but d'attirer sur lui la cible qu'ils convoitent.

Tourmenteurs

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	6D6	21
CON	6D6	21
TAI	4D6	14
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	6D6	21
Point de Vie	18	
Mouvement	12	
Impact moyen :	+1D6	

Compétences
Athlétisme 60 %
Discrétion 80 %
Écouter 80 %
Se cacher 80 %
Trouver Objet Caché 80 %

Attaques
- Tentacules hérissés de piquants (2) 45 %
  Dégâts 1D6+2+Impact
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D6+Impact

Protection
4 points de protection

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep
(sous la forme de Bonhomme Tic-Toc)

Perte de SAN
1/1D8 points



La machine de l'Armageddon

Au centre de la grange se trouve la machine de l'Armageddon. Tout investigateur ayant des liens avec la vie religieuse chrétienne (prêtre, nonne, missionnaire, etc.) peut effectuer un test de *Connaissance*.

Il l'identifiera alors comme la reproduction mécanique de la Bête à sept têtes et à dix cornes mentionnée dans *L'Apocalypse* 13, 1-2 : «… *ayant sept têtes et dix cornes, et sur ses cornes dix diadèmes, et sur ses têtes des titres blasphématoires. Et la Bête que je vis était semblable à une panthère, et ses pattes étaient comme celle d'un ours, et sa gueule comme celle d'un lion : et le Dragon lui transmit sa puissance, et son trône, et un immense pouvoir.* »

Les yeux de la machine rougeoient et ses bouches lancent des éclairs. Ses têtes se déplacent d'avant en arrière dans une valse-hésitation. Si le gardien le souhaite, les investigateurs peuvent assister à la « naissance » d'un Tourmenteur : un éclair de lumière aveuglant, et tout à coup devant la machine se forme une déchirure ouvrant sur une autre dimension.

Des lumières tourbillonnantes et des sons infernaux sortent de la fissure et, à travers elle, s'avance un nouveau Tourmenteur, fumant et dégoulinant de vase. Avec un bruit sec, la fissure se referme et les têtes de la machine s'arrêtent de bouger. Tout investigateur voyant cela perd 1/1D6 points de Santé Mentale.

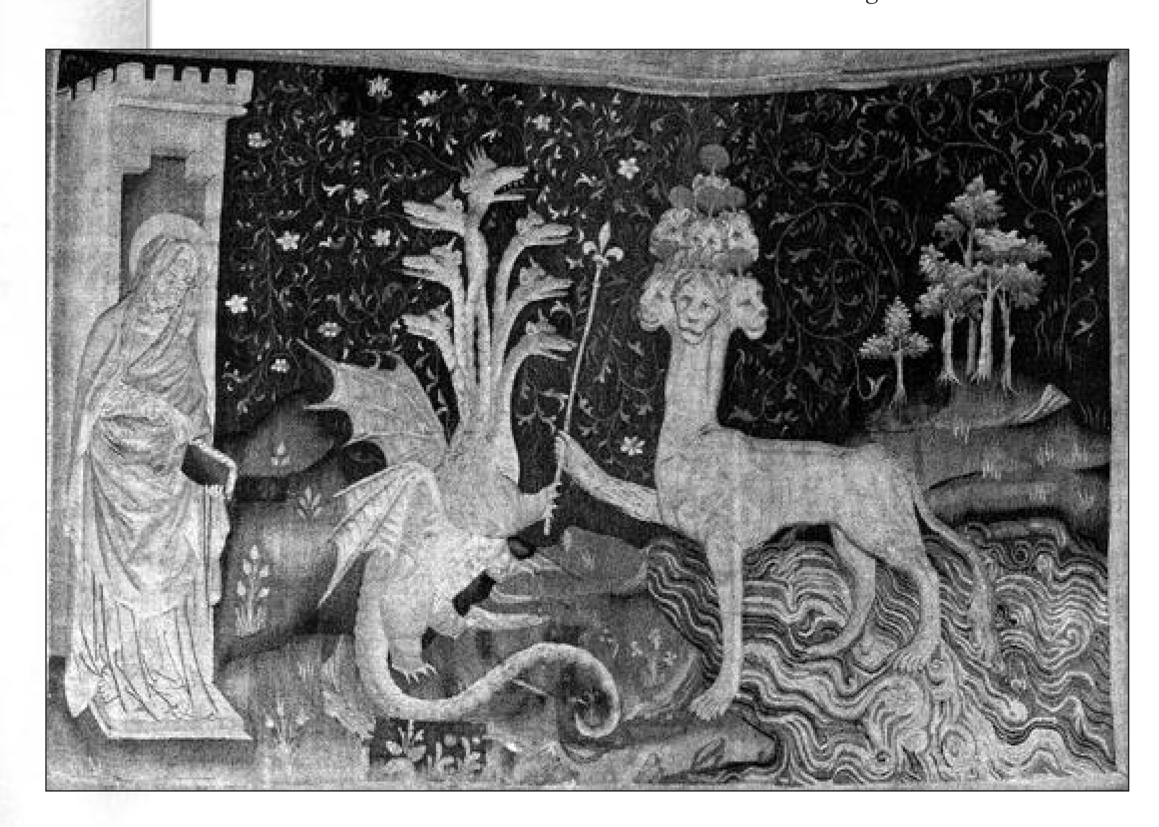
La machine est chargée de l'électricité du coup de foudre antérieur, qui lui permet de générer un champ électrique et la protège contre les attaques physiques.
Quiconque essaye de toucher la machine subit 1D2 points de dégâts dus à un choc électrique.

Compte tenu de la force de ce champ électrique et de la solidité de l'appareil, les balles ricochent sur sa surface et ne causent aucun dommage à la machine – mais il y a 15 % de chances que l'un des investigateurs soit touché par cette balle perdue. D'autres attaques contre la machine n'ont tout simplement aucun effet.

En regardant attentivement et en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, les investigateurs découvrent un petit trou dans un panneau encastré dans le dos de la créature. Il s'agit d'un trou de serrure correspondant à la « tige » découverte autour du cou du défunt professeur. Comme il est mentionné dans le **Aide de jeu Problème mécanique n°4**, il s'agit de la clé utilisée pour arrêter la machine lorsque son travail est terminé.

Il n'y a d'ailleurs aucun autre moyen pour l'arrêter. En réussissant un test d'*Agilité*, un investigateur peut parvenir à insérer la clé et à éteindre la machine. Pour chaque tentative, le malheureux investigateur subira en même temps 2D2 points de dégâts dus à des brûlures électriques.

Si les investigateurs réussissent cette action, la machine de l'Armageddon s'arrête. Il s'éteint doucement et ne se rallume plus, même si les investigateurs retirent la clé.





Dans cet état, la machine aura besoin d'une nouvelle aspersion du sang et d'un autre choc électrique pour être réactivé. La clé seule ne relancera pas la machine.

Les Tourmenteurs restants feront cependant tout ce qu'ils peuvent pour faire redémarrer l'engin, en le traînant à nouveau dans la tempête et en l'aspergeant avec du sang (venant d'un investigateur).

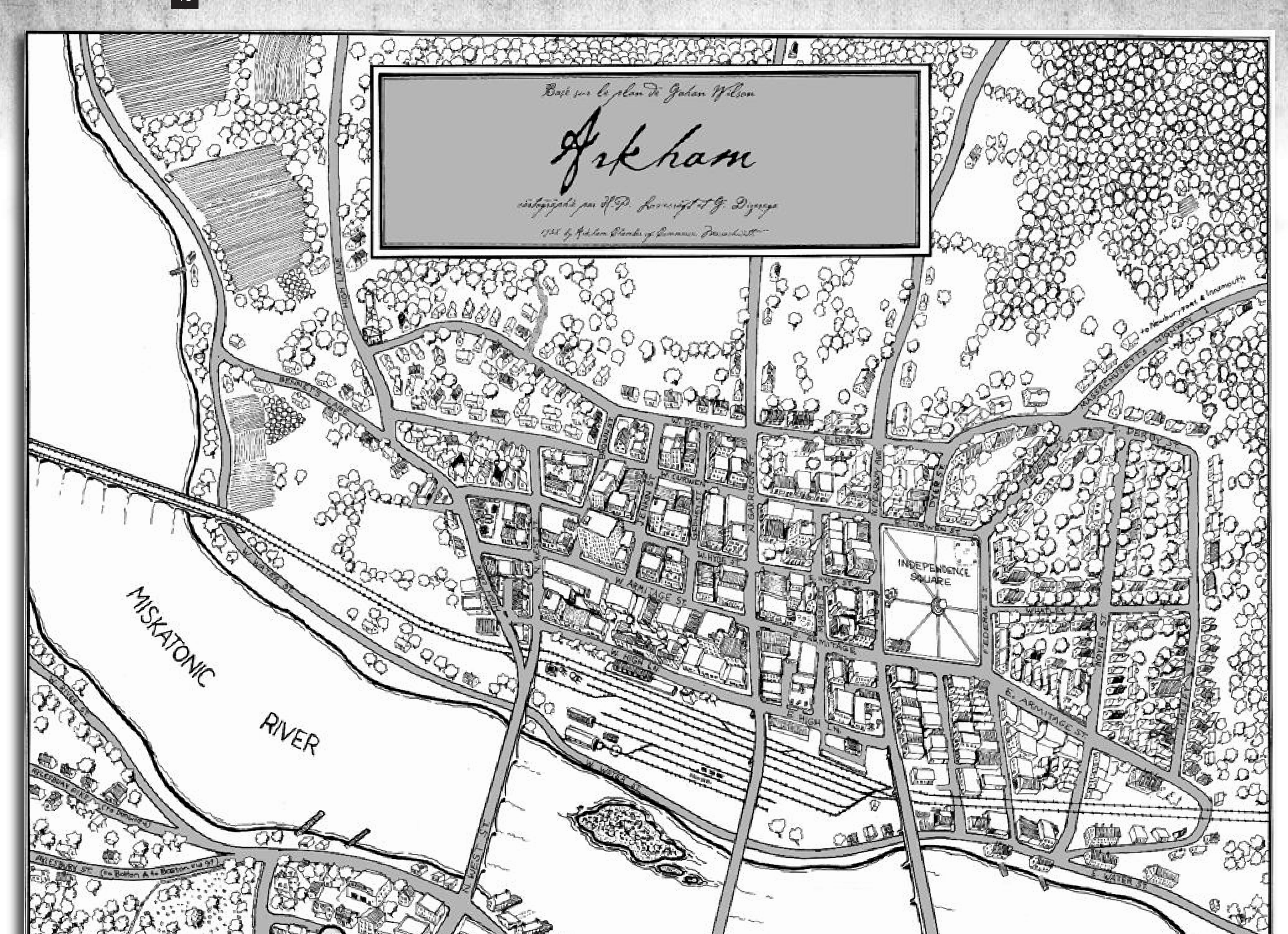
Les investigateurs qui veulent démonter l'engin peuvent le faire, mais uniquement en réussissant un test de *Métier : mécanique* assorti d'une réussite spéciale.

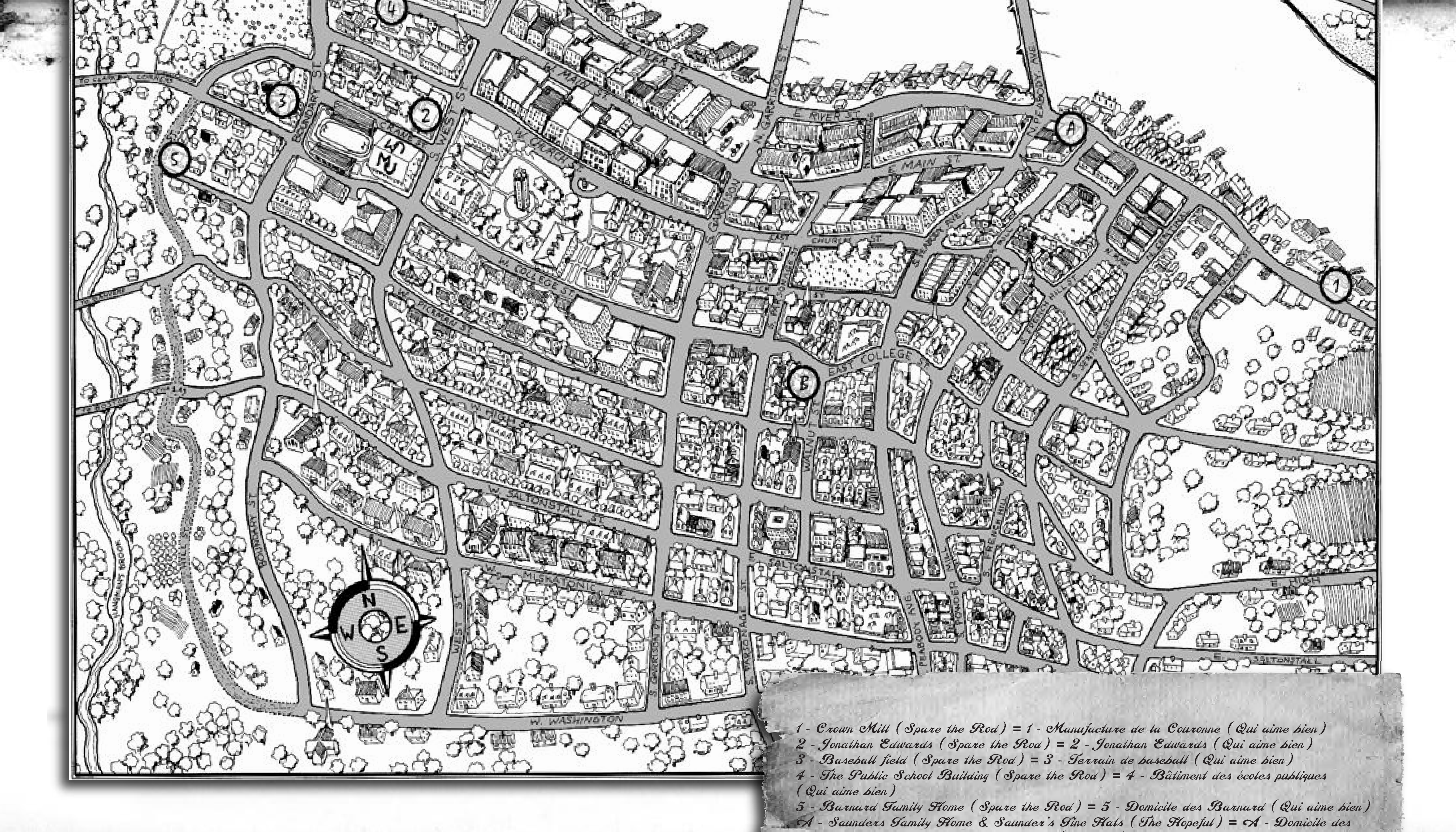
Si le test est raté, les investigateurs doivent trouver un autre moyen pour le démonter.

Récompenses et pénalités

Si tout s'est bien passé, les investigateurs ont trouvé un moyen d'empêcher la fin de la vie sur Terre. Les récompenses pour cette réussite sont les suivantes :

Chaque Tourmenteur détruit ....+1D2 SAN
Arrêt du moteur Armageddon ....+1D8 SAN
Trouver un moyen de détruire
la machine de l'Armageddon...+1D10 SAN
Permettre la mort de Benjamin Monroe ....-1D4 SAN
Permettre la mort de Luther Monroe ....-1D2 SAN
Ne pas être sûr de la mort d'un Tourmenteur.....................-1D4 par mort non confirmée


Basé sur le plan de Gahan Wilson
Arkham
INDEPENDENCE SQUARE
MISKATONIC
RIVER
W. ARMITAGE ST
E. ARMITAGE ST
FEDERAL ST
N. WEST ST
W. WATER ST
E. WATER ST
BENNETT'S LANE



1 - Crown Mill (Spare the Rod) = 1 - Manufacture de la Couronne (Qui aime bien)
2 - Jonathan Edwards (Spare the Rod) = 2 - Jonathan Edwards (Qui aime bien)
3 - Baseball field (Spare the Rod) = 3 - Terrain de baseball (Qui aime bien)
4 - The Public School Building (Spare the Rod) = 4 - Bâtiment des écoles publiques (Qui aime bien)
5 - Barnard Family Home (Spare the Rod) = 5 - Domicile des Barnard (Qui aime bien)
A - Saunders Family Home & Saunder's Fine Hats (The Hopeful) = A - Domicile des Saunders & Chapellerie de luxe Saunders (L'espoir)
B - Murder scene of Kyle and Emma Fisher (The Hopeful) = B - Scène du crime de Kyle et Emma Fisher (L'espoir)




Qui aime bien
Par Adam Gauntlett

Scénario 5

Qui aime bien

par Adam Gauntlett

Où les investigateurs cherchent la vérité cachée derrière certaines histoires de fantômes de la région d'Arkham, pour découvrir qu'une légende au moins conserve encore un souffle de vie.

En quelques mots…

Akham connaît actuellement un « été Seaton », l'un de ceux où la canicule est tellement forte que des personnes en meurent. Peu se souviennent que cette expression vient d'un instituteur de jadis revenu d'entre les morts châtier ses élèves turbulents. Mais ils pourraient bien devoir s'en souvenir bientôt… Et la tristement célèbre Fowler être de la partie…

Implication des personnages

Les investigateurs sont recrutés par un écrivain new-yorkais, Éric Adams, pour effectuer des travaux de recherche préliminaires sur le terrain qui lui permettront d'alimenter un ouvrage à venir sur les revenants de la Nouvelle-Angleterre. Il leur propose plusieurs légendes, dont l'une les mènera au cœur même de ce scénario.

Enjeux et récompenses

Découvrir les raisons des disparitions macabres d'enfants à Arkham et parvenir à les empêcher au maximum.

Mettre Seaton hors d'état de nuire.

Empêcher Fowler de revenir sur Terre en prenant possession d'un nouveau corps.

Ambiance

Dans une chaleur accablante, les investigateurs vont devoir faire vite pour empêcher les morts d'enfants de s'accumuler, non dues directement à la canicule, mais à un revenant issu de l'histoire d'Arkham, un Père Fouettard meurtrier. Effectuer des recherches poussées sur ce passé de la ville, tout en combattant un être abominable venu de l'au-delà et des Goules bien réelles lancées à la chasse au Seaton par la sorcière Fowler, tout cela ne sera pas de tout repos pour des investigateurs partis seulement au départ recueillir des informations destinées à un ouvrage historique.

Note : Bien que n'étant pas absolument indispensable, l'ouvrage *Les Terres de Lovecraft/Arkham* paru aux Éditions Sans Détour (volume n°12) est très utile pour donner vie à ce scénario. C'est pourquoi, pour chaque lieu et personnage référencés dans ce livre, nous avons ajouté entre crochets le numéro qui y renvoie directement. Pour un endroit cité, l'ouvrage *Kingsport, Cité des brumes*, paru aux éditions Descartes (1992) et pas encore réédité, peut également s'avérer utile.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	🕗🕗🕗🕗🕗
Difficulté	débutant
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	universitaires ou historiens
Époque	années 1920

Introduction

« Ce sera une année qui restera dans les mémoires », disent les anciens à propos de la vague de chaleur qui frappe le pays en ce mois d'août. La dernière fois que des températures avaient été aussi terribles, en 1892, douze personnes étaient mortes de pathologies liées à la chaleur, dont en grande partie des enfants.

Certains anciens appellent ce genre de période un « été Seaton » et, même si personne n'en connaît plus vraiment la raison, les mois d'août exceptionnellement chauds semblent depuis toujours avoir porté ce nom. C'est un moment où les mères doivent prendre un soin tout particulier de leurs enfants. Tout peut en effet arriver.



Informations pour le gardien

L'histoire de la sorcière Goody Fowler sert depuis plus d'un siècle à effrayer les enfants d'Arkham et de toute la Nouvelle-Angleterre. Les détails horribles autour de sacrifices d'enfants et de sombres sacrements provoquent des frissons dans le dos des jeunes aussi bien que celui de leurs parents plus terre à terre. Cependant, peu se souviennent de l'histoire complète. Beaucoup oublient, en particulier, le rôle de Christopher Seaton, un ancien instituteur d'Arkham.

Au début du XVIIIe siècle, Arkham était constituée d'un ensemble de fermes et de maisons dispersées dans le canton. Loin du dense dédale mercantile qu'il deviendrait ensuite, ce qui est aujourd'hui le quartier marchand était alors plutôt clairsemé. Dans tout le canton, il n'y avait qu'une seule école, à classe unique, qui puisse offrir aux enfants une chance de s'instruire.

Les instituteurs étaient alors davantage embauchés pour leur force de caractère que pour leur érudition. Les enfants pouvaient être très indisciplinés, en particulier durant l'hiver, et une main de fer était nécessaire pour les maintenir dans le droit chemin. Le fouet et la baguette étaient les instruments de l'autorité et le respect était dû au plus fort. Sans autorité, un instituteur n'avait aucun avenir dans ce travail. Plus d'un maître d'école au caractère faible se retrouva ainsi dépassé et à la merci des garçons les plus âgés, moment où les parents des enfants se mettaient à la recherche d'un candidat plus strict et donc plus adapté à la situation.

Seaton fut l'un de ces instituteurs au faible caractère et ses élèves s'en prenaient régulièrement à lui. Ils se moquaient et pouvaient même aller jusqu'à le menacer.

Il s'inquiéta de ce qu'il allait bientôt perdre son poste. Consciente de la volonté faible de Seaton et de son désespoir, Goody Fowler lui offrit le pouvoir et la force d'affronter ses élèves en échange de son aide pour ses sombres rituels. Seaton accepta le marché et reçut des influences magiques de la part de la sorcière qui lui permirent d'installer une autorité brutale sur les enfants de l'école d'Arkham. Aucun n'échappa à la baguette et ils apprirent à obéir. Cependant, la sorcière montra à cette occasion un contrôle sur Seaton qu'il eut du mal à supporter. Elle le força à faire des choses qui outrepassaient ses cruautés professionnelles et, quand Fowler fut persécutée pour sorcellerie, Seaton la trahit. Il se joignit à la foule qui traîna Goody Fowler à Hangman's Hill [*Arkham* n°404] pour y être pendue.

Reconnaissant Seaton parmi la foule, Fowler maudit l'instituteur dans un dernier souffle.

Trois mois plus tard, Seaton mourut, mais ne connut pas le repos. Son âme fut incapable de quitter son ancrage terrestre et Seaton se releva sous la forme d'une abomination douée de la marche, une bête surnommée Père Fouettard. Il se vengea sur ses anciens élèves qui, d'après lui, l'avaient forcé à conclure son pacte avec Fowler, qui l'avaient persécuté lorsqu'il était vivant, et à qui il reprochait son état actuel.

Sa folie meurtrière prit fin lorsque les parents terrifiés de ses victimes réussirent à le maîtriser, à l'attacher, et à enterrer la créature visage vers le bas et un pieu fiché dans le cœur.

Depuis lors, beaucoup de choses ont changé. Arkham s'est considérablement développée. L'ancienne école à classe unique de Seaton a depuis longtemps été démolie et remplacée par l'École élémentaire Hubbard (622 West Church Street) [*Arkham* n°408].

La maison (et tombe improvisée) de Seaton est désormais le Bâtiment des écoles publiques [*Arkham* n°407]. Goody Fowler, pour sa part, trône toujours sur une cour fantomatique à Hangman's Hill, ruminant sur son sort.

Cependant, les événements sont sur le point de prendre une tournure beaucoup plus dramatique. La tombe de Seaton, située sous le Bâtiment des écoles publiques, a été dérangée et son corps a rompu ses attaches. Il est désormais libéré de sa prison. Dans son trouble, le monde est encore tel qu'il était à l'époque où il a été enseveli, et ses ennemis – les enfants –, doivent être punis. Le fantôme de Goody Fowler est conscient des nouvelles activités de Seaton et tente d'intervenir, non pas mû par une quelconque intention bienveillante, mais bien pour gagner sa propre liberté.

Les investigateurs doivent affronter le problème de l'instituteur tout juste réanimé afin de l'empêcher de faire une moisson sanglante des enfants de l'École élémentaire Hubbard. Leur tâche sera compliquée par les actions de Fowler, qui envoie ses Goules traquer le mort-vivant.

Première partie : La tâche initiale dévolue aux investigateurs

Les investigateurs sont embauchés comme chercheurs par l'écrivain Éric Adams, qui est à la recherche de la couleur d'une époque. Adams est un auteur de fiction fantastique relativement connu basé à New York. Ses œuvres précédentes étaient des romans historiques, se déroulant en grande partie à l'époque de la Guerre d'indépendance et impliquant généralement des fantômes comme accroche.

Des amants maudits se retrouvant une dernière fois avant d'être séparés par le tombeau est l'un de ses thèmes de prédilection. Son éditeur l'a dernièrement persuadé d'écrire une série d'ouvrages sur le folklore fantastique américain et Adams a décidé de commencer par *Les Revenants de la Nouvelle-Angleterre*.

Cependant, Adams n'est guère enclin à effectuer lui-même le travail de terrain, qui prend du temps et signifierait pour lui quitter de Greenwich Village pendant plusieurs mois. Afin d'éviter cette perspective peu attrayante, il a embauché une équipe de chercheurs (les investigateurs) dans le but d'étoffer les éléments de certaines rumeurs qu'il a découvertes. Si l'une d'elles lui semblait intéressante, Adams se rendrait alors sur place et effectuerait lui-même le restant des recherches. Le gardien peut substituer à l'auteur Éric Adams un investigateur ou un PNJ qui lui semblerait plus approprié. Jackson Elias, des *Masques de Nyarlathotep*, est à ce titre un bon exemple.

Éric Adams

Adams et les investigateurs pourraient ne jamais se rencontrer, à moins que l'écrivain ne décide de se rendre à Arkham. Homme replet âgé d'une trentaine d'années, Adams est exceptionnellement grand, faisant presque 2,15 m, avec de larges épaules et une forte carrure. Il est né à Manchester et sa famille a émigré en Amérique lorsqu'il avait trois ans – mais il parle encore avec une légère trace d'accent.

Durant la Grande Guerre, il fut un objecteur de conscience remarqué et passa du temps en prison pour s'être prononcé contre l'effort de guerre. Depuis, c'est un farouche opposant à la prohibition, au Mouvement pour les droits des femmes, et à la Société des Nations. Il est plutôt gaffeur, laissant tomber des cendres de sa pipe et des boutades déplacées partout où il va. Indépendamment de son travail écrit, on peut l'entendre à la radio comme narrateur de *La Dernière Heure*, un thriller/drame fantastique qu'il a co-écrit.

Les pistes suggérées par Adams

Au cours de ses recherches initiales dans les archives de la région de New York, Adams a découvert plusieurs histoires intéressantes évoquant Arkham. Elles ne sont pas toutes reliées au scénario ; certaines sont de fausses pistes destinées à faire effectuer aux investigateurs un peu de travail sur le terrain avant d'aborder le plat de résistance du scénario.

Le gardien peut utiliser le nombre de fausses pistes dont il a besoin, en gardant à l'esprit qu'elles sont avant tout destinées à dissimuler les informations véritablement importantes.

Piste 1, La manufacture de la Couronne
Les manufactures étaient des lieux où travailler était un véritable enfer. Les filles des immigrants irlandais qu'on y avait attirées par la ruse souffraient souvent des privations les plus épouvantables, tout cela au nom des bénéfices des actionnaires.

En 1842, la manufacture de la Couronne fut rasée par le feu à cause d'un incendie peut-être criminel, et jusqu'à vingt femmes moururent dans l'accident.

Les détails sont encore sommaires, mais j'ai tout de même compris que, de temps en temps, et généralement durant les mois d'été, les femmes réapparaissaient, tout embrasées, à leur ancien poste.

Ce que les investigateurs découvrent
Les manufactures, au milieu du XIXe siècle, et en particulier celle de la Couronne, étaient effectivement des environnements de travail abominables. Mais des recherches minutieuses à Arkham révèlent que la manufacture de la Couronne n'a pas brûlé complètement en 1842, bien qu'il y ait eu un petit incendie, lequel a été rapidement maîtrisé sans perte de vie humaine ni même de réelles blessures.

Aujourd'hui, les manufactures sont des endroits dangereux pour les personnes imprudentes. Situées sur la berge dans le quartier du fleuve à Arkham, la plupart sont abandonnées et le secteur environnant est un quartier pauvre (emplacement 1 sur la carte de la page 123).

Piste 2, L'espion du camp conservateur
Durant la Guerre d'indépendance, on raconte qu'un espion du camp conservateur, Lucius Goddard, envoyait des messages au général britannique Gage afin de l'alerter sur les activités des corsaires Orne et Derby. Il se servait de son auberge, L'Ancre, comme base d'opérations, tout en envoyant ses messages par bateau fluvial. Ses activités furent finalement mises à jour et les amis d'Orne bravèrent Goddard dans son repaire. Il fut peu de temps après retrouvé pendu – un « suicide ».

La légende dit qu'il hante toujours aujourd'hui les lieux, se balançant à une poutre du grenier de son auberge. Je ne suis pas certain de l'endroit exact où cela se situait, mais il peut s'agir de Powder Mill Street.

Ce que les investigateurs découvrent
Ce récit peu connu de l'histoire Arkham est entièrement vrai. Les membres survivants de la famille Goddard souhaitent d'ailleurs que cette discrétion continue. La vielle auberge de L'Ancre a toujours eu mauvaise réputation. Son emplacement, sur South Powder Mill Street dans le quartier du fleuve, peut être déterminé en réussissant un test de *Bibliothèque* à l'Hôtel de ville d'Arkham [*Arkham* n°217]. Au fil des ans, l'auberge est passée par de nombreuses mains avant de finalement devenir, en 1878, l'Hospice d'Eleanor Peabody [*Arkham* n°507].

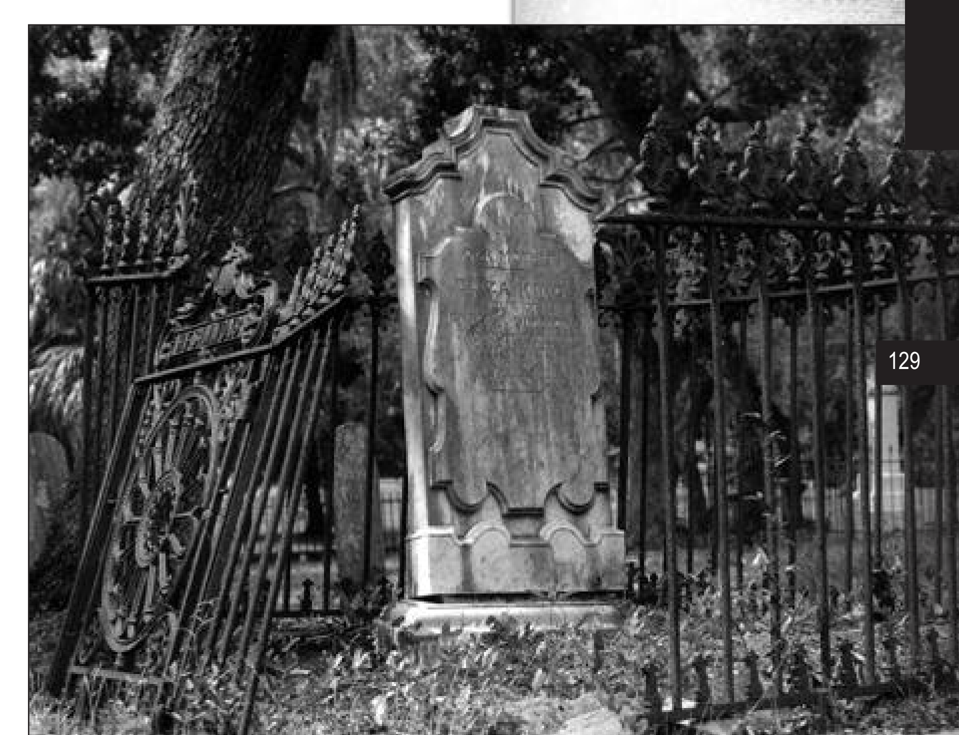
Les gérants de la maison connaissent l'histoire du bâtiment, mais n'en parlent jamais, ne souhaitant pas que l'endroit attire sur lui une triste notoriété. Qu'il y ait ou non ici un fantôme est laissé à l'appréciation du gardien, mais n'a rien à voir avec ce scénario.

Piste 3, La sorcière
Goody Fowler, qui s'échappa de Salem après avoir été accusée de sorcellerie, empoisonna la vie des Arkhamites durant de nombreuses années jusqu'à son lynchage au début du XVIIIe siècle. Sa petite maison, ou ce qu'il en reste, était autrefois hantée par son familier ou double, qui prenait la forme d'un chien noir énorme et sans tête. Il attaquait ou effrayait les voyageurs le long de la route de Boston et on continua à l'apercevoir jusqu'à aussi récemment que 1892.

Ce que les investigateurs découvrent
Tout cela n'est pas entièrement vrai. La petite maison de Fowler est toujours debout [*Arkham* n° 1009], non loin de ce qui est maintenant l'autoroute à péage de Boston. Une créature hante bien la maison, une Maigre Bête de la Nuit, mais elle s'éloigne rarement et ne prend jamais la forme d'un chien. Effectuer des recherches sur cette rumeur peut pousser les investigateurs à localiser la maison de Fowler, où ils pourront trouver quelques renseignements utiles.

Piste 4, Le cimetière hanté
Le Vieux cimetière boisé donnant sur Boundary Street [*Arkham* n° 405] est censé être hanté par plusieurs spectres, dont celui de Fowler, mais l'une des histoires les plus intrigantes est celle du fantôme d'un pasteur. Il semble que ce fantôme ait été aperçu à plusieurs reprises depuis sa première apparition en 1748 et, à chaque fois, ait prédit une tragédie.

Le pasteur conduit un cortège funèbre jusqu'au sommet de la colline chaque fois qu'une catastrophe, de celles qui tuent plusieurs personnes, se produit. La dernière fois qu'il a été aperçu, c'était peu de temps avant l'accident ferroviaire de 1852. Parfois, le pasteur est aperçu, parfois seules les lumières spectrales du cortège funèbre.



La vague de chaleur

La chaleur de ce mois d'août ne cesse de croître. Les températures atteignent 32° C et continuent à grimper, jusqu'à atteindre un pic à 36° C. L'air est humide et suffocant.

Même les nuits sont collantes et étouffantes. Dormir à l'intérieur des maisons est difficile – c'est le cas pour les investigateurs –, car il est impossible de se mettre à l'aise.

Ce que les investigateurs découvrent
Il s'agit d'une invention pure et simple. Adams a en réalité combiné plusieurs légendes différentes, dont celle de Fowler. En réussissant un test de *Bibliothèque,* les investigateurs découvrent qu'il n'y a eu aucun accident ferroviaire tragique en 1852 à Arkham. Un train de Boston s'est en revanche écrasé et a brûlé, tuant 54 personnes, trois ans plus tard, en 1856. Aucun Arkhamite n'a entendu parler du fantôme du pasteur, mais beaucoup savent que Fowler hante prétendument Hangman's Hill, située dans le cimetière boisé.

Le cimetière et Hangman's Hill sont des endroits dangereux, en particulier la nuit, car le secteur est un foyer de Goules. Les résidents d'Arkham familiers avec les légendes locales peuvent indiquer aux investigateurs que Fowler hante Hangman's Hill, même si très peu se souviennent (ce qui nécessite de réussir un test de *Volonté*) qu'elle n'apparaît que la veille du mois de mai ou de la Toussaint. Et même alors, il faut que la personne veille seule et toute la nuit sur la colline pour espérer l'apercevoir.

Apprendre ces faits implique de discuter avec des antiquaires du coin ou à quelqu'un comme Elijah, le tailleur de pierre (voir p.139) [*Arkham* n° 406], car peu de faits au sujet de l'histoire de Fowler sont effectivement notés par écrit.

Piste 5, Le fantôme de l'instituteur
Qui pourrait penser qu'un instituteur reviendrait un jour hanter son ancienne salle de classe ? D'après mes informations, c'est pourtant le cas d'un certain Christopher Seaton. L'histoire raconte que Seaton, décédé subitement, peut-être après avoir été attaqué par l'un de ses élèves, est revenu d'outre-tombe pour se venger de ses anciens bourreaux. Lors de cet été particulièrement chaud, il a provoqué la mort de six de ses anciens élèves avant que son esprit tourmenté ne soit exorcisé. Depuis lors, on dit, les étés caniculaires, que Seaton revient dans son école pour donner une leçon aux enfants. Je ne situe pas très bien l'endroit où cette école pouvait être, mais je pense que c'est à proximité de là où West Main Street se trouve aujourd'hui.

Ce que les investigateurs découvrent
Cet indice devrait conduire les investigateurs vers la partie principale du scénario. Parmi les endroits possibles pour effectuer des recherches, il y a : les églises du coin (pour l'exorcisme), l'Hôtel de ville (pour les registres paroissiaux et les informations au sujet de la famille Seaton), le Conseil d'établissement [*Arkham* n° 217] (pour avoir davantage d'informations sur l'histoire des écoles d'Arkham) et la Société des historiens [*Arkham* n° 901] (voir plus loin, Lapham Peabody). Ce sont les lieux les plus évidents pour entamer des recherches et ils viendront à l'esprit des investigateurs réussissant un test d'*Intuition* – s'ils ne parviennent pas à le réaliser autrement. Plusieurs de ces endroits peuvent également être visités en effectuant des recherches dans le cadre des fausses pistes.

Deuxième partie : Recherches autour des pistes proposées par Adams

Ici, les investigateurs commencent à faire le tri dans les fausses pistes, les légendes et le folklore des environs d'Arkham, et finissent par tomber sur quelque chose de plus, quelque chose de bien réel et de dangereux. Les investigateurs devraient bientôt se rendre compte que deux anciennes figures du passé d'Arkham sont en train de s'agiter.

Les églises du coin

Lorsqu'Adams mentionne un exorcisme, les investigateurs peuvent penser que l'une des églises du coin possède des archives à son sujet, mais comme c'est une invention de sa part, les efforts pour trouver quelque chose allant dans ce sens seront finalement vains.

En réussissant un test de *Connaissance*, les investigateurs se rendent compte qu'aucune des églises actuelles d'Arkham n'existait même au début du XVIIIe siècle (la plus ancienne, la Première église baptiste [*Arkham* n° 711], a été fondée en 1743, soit plusieurs décennies après l'exorcisme de Seaton). Il y a en tout onze églises à Arkham, ainsi que deux désormais à l'abandon ; des investigateurs vraiment rigoureux peuvent les visiter toutes s'ils le veulent.

La Société des historiens

Ce manoir géorgien restauré (au 537 South Garrison Street) abrite la mémoire d'Arkham. Chaque aspect de l'histoire de la ville est ici exposé, depuis sa fondation jusqu'à la Guerre de Sécession. C'est également l'emplacement de la vaste bibliothèque et des archives de la société, qui comprennent, entre autres, *Les Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre* du révérend Ward Phillips.

L'accès à ces archives n'est autorisé qu'aux membres de la société, mais l'adhésion est ouverte à toute personne résidant à Arkham, pour une cotisation annuelle de 20 $.



Les investigateurs peuvent obtenir des informations sur l'emplacement de la maison de Goody Fowler dans la bibliothèque de la société.

E. Lapham Peabody, un homme pointilleux d'environ soixante ans, est le conservateur de la société. Il est connu pour sa collection apparemment inépuisable de nœuds papillons de couleur. M. Peabody est ici conservateur depuis plus de trente ans et sa connaissance de l'histoire d'Arkham et de sa région est sans pareil. En ce moment, il est obsédé par une ancienne maison de poupée dont la société a récemment fait l'acquisition, ouverte à l'arrière et dont il soupçonne qu'elle pourrait être basée sur un véritable manoir d'Innsmouth. Il est poli envers ses visiteurs, mais impatient – il aimerait revenir au plus vite à la restauration de sa maison de poupée.

Informations sur Christopher Seaton et Goody Fowler

M. Peabody connaît l'histoire de Christopher Seaton et ses liens avec l'infâme sorcière d'Arkham, Goody Fowler. Il peut confirmer que l'expression « un été Seaton » provient des morts de 1704. M. Peabody explique que Goody Fowler fut pendue la même année, en raison d'une accusation d'enlèvement d'enfants du canton. Il est plus qu'heureux de pouvoir instruire les investigateurs sur ce chapitre de l'histoire d'Arkham.

M. Peabody explique : « Nul doute que les enfants disparus ont été sacrifiés au maître satanique de Goody Fowler, les pauvres. En tout cas, il a largement été rapporté qu'elle et son familier avaient été vus rôder dans les fermes, à la recherche de victimes. Pas un chien sans tête, comme disent certains. Non, ce n'est pas l'histoire telle que je m'en souviens. Son familier volait, avec de grandes ailes noires comme un corbeau – mais il avait les cornes du Diable. »

« Seaton est lié à l'histoire de Fowler. Il était l'un des douze, voyez-vous – les bonnes gens qui l'ont traînée à Hangman's Hill pour y être pendue. Seaton a dit aux autres qu'il avait vu Fowler traîner l'un de ses élèves et l'emporter. »

« Je pense qu'il y a également quelque chose d'autre, mais je n'arrive pas à me souvenir de tous les détails. Vous pouvez jeter un coup d'œil dans le *Bulletin*, nous l'avons au sous-sol. Je pense que c'est là que j'ai lu l'histoire de Seaton. »

Trouver le *Bulletin d'Arkham*

La Société des historiens conserve au sous-sol les anciens numéros du journal *Le Bulletin d'Arkham,* dans des boîtes moisies. L'endroit abrite des rats et, avec la chaleur estivale telle qu'on la connaît actuellement, est particulièrement étouffant.

Un investigateur réussissant un test de *Bibliothèque* (avec un possible bonus de +10 % s'il a saisi l'allusion de Peabody : « Vous pouvez parcourir les éditions de Noël ») découvre l'**Aide de jeu Qui aime bien n°1**, une vieille histoire de revenant publiée en 1826 et intitulée : « Le Maître d'école satanique ». Elle relate l'histoire de Seaton de manière assez détaillée.

L'article contient l'illustration d'une vilaine petite poupée, accompagnée de la légende suivante : « Poupée d'envoûtement ». Il s'agit d'une figure rabougrie ayant la forme d'un homme tenant dans sa main droite ce qui semble être un long fouet. Bien que l'article ne le précise pas, il s'agit en réalité de la poupée de Seaton (voir « La poupée de Seaton : Les poupées enchantées de Fowler », p.136). Elle se trouve actuellement à l'université de Miskatonic, dans le Bâtiment des arts libéraux (Département d'archéologie) [*Arkham* n° 611].

FRIDAY, DECEMBER 22, 1826

LE MAÎTRE D'ÉCOLE SATANIQUE

Au début du XVIIIe siècle, Arkham n'était encore qu'un ensemble de fermes et de maisons dispersées dans le canton appelé Marchand.

Dans tout ce canton, il n'y avait qu'une seule école, à classe unique, susceptible de donner aux enfants un accès à l'éducation.



POUPÉE D'ENVOÛTEMENT

Les instituteurs étaient alors davantage embauchés pour leur force de caractère que pour leur érudition. Les enfants pouvaient devenir turbulents, en particulier durant le semestre d'hiver, et une main de fer était nécessaire pour les maintenir dans le droit chemin. Le fouet et la baguette étaient les instruments de l'autorité, le respect était dû aux plus forts. Sans autorité, un maître d'école n'avait aucun avenir dans ce métier. Plus d'un instituteur faible de caractère se trouva dépassé et à la merci des garçons les plus âgés, moment où les parents des enfants se mettaient à la recherche d'un candidat plus strict et donc plus approprié.

Seaton était l'un de ces instituteurs faibles et ses élèves s'en prenaient à lui. Ils se moquaient et pouvaient même aller jusqu'à le menacer. Il s'inquiéta de ce qu'il allait bientôt perdre son poste. Alors, reconnaissant le manque de volonté et le désespoir de Seaton, la sorcière Goody Fowler lui offrit le pouvoir et la force d'affronter ses élèves en échange de l'aide que l'instituteur lui apporterait dans ses sombres rituels. Seaton accepta le marché et reçut alors des influences magiques qui lui permirent d'installer un ordre brutal sur les écoliers du Marchand. La baguette ne fut épargnée à aucun enfant et ils apprirent à obéir.

Toutefois, la sorcière fit montre d'un contrôle sur Seaton qu'il n'accepta pas. Elle le força à effectuer des choses qui dépassaient ses cruautés professionnelless, et quand Fowler fut arrêtée pour sorcellerie, Seaton trouva le courage de résister à la foule venue en force et se joignit à elle pour le lynchage qui conduisit Goody Fowler jusqu'à Hangman's Hill.

Son courage ne serait pourtant pas récompensé. Quand Fowler vit Seaton parmi ses bourreaux, la vieille sorcière le maudit en disant : « Vous n'me survivrez point, Maître Seaton, z'en n'avez pas pour longtemps. Je vous verrai en enfer assez vite, et vous embrasserez l'ourlet de ma jupe, espèce de chien ! »
Peu de temps après, le brave instituteur décéda en effet. Mais ce ne fut pas sa fin, car ses anciens élèves se plaignirent ensuite que leur professeur était revenu d'entre les morts.

D'après leurs dires, il les attrapait et les fouettait jusqu'à ce que leur chair se détache de leurs os. Car Seaton était lui-même une créature d'os et de sang, et les enfants affirmèrent qu'il vivait dans le vieux puits à côté de l'école, ne sortant que la nuit pour les attraper.

Six anciens élèves de Seaton moururent cette année-là, avant que le temps chaud de l'été ne se brise finalement avec un orage féroce. Après cette tempête, Seaton n'a plus jamais été aperçu. On a dit que Fowler était descendue avec la foudre pour arracher l'âme de Seaton et que la sorcière et son assassin passent l'éternité dans les flammes de l'enfer.

C'est la raison pour laquelle les étés particulièrement chauds sont appelés des Étés Seaton, et pourquoi les mères doivent garder leurs enfants à proximité lors des étouffants mois d'août. Car, qui sait si Seaton ne pourrait pas revenir de l'enfer pour s'emparer des petits garçons et des petites filles ?

ÉMEUTE D'ESCLAVES FUGITIFS DANS LE COMTÉ DE LANCASTER, PENNSYLVANIE

Nos lecteurs ont déjà été informés de la survenue d'une émeute lamentable accompagnée de pertes en vies humaines à Christiana, dans le comté de Lancaster, Pennsylvanie, le 9 courant, – se poursuivant avec la tentative de capture de deux esclaves fugitifs par leur propriétaire.

Afin de donner à la conclusion de cette affaire une forme intelligible, un bref résumé des circonstances de l'affaire peut s'avérer nécessaire. Un groupe composé d'Edward Gorsuch, du comté de Baltimore, dans le Maryland, de ses deux fils, Dickerson Gorsuch et Joseph Gorsuch, du Dr Thomas Pierce, de Henry C. Kline, d'un marshal adjoint, et deux officiers de police de Philadelphie, est parti de Philadelphie, avec un mandat délivré par Edward D. Ingraharn, Commissaire pour les États-Unis.

L'Hôtel de ville

Ce solide édifice en briques p. [n° 217], construit en 1901, abrite les bureaux administratifs d'Arkham et les archives de la ville. Situé au 551 North Peabody Avenue, dans le centre-ville d'Arkham, l'Hôtel de ville est ouvert de 8 heures à 12 heures, puis de 13 heures à 17 heures, du lundi au vendredi. Les investigateurs devront se rendre au bureau de la secrétaire, où les archives publiques sont conservées. Ils peuvent également, pendant qu'ils sont sur les lieux, se rendre au Bureau de l'ingénieur et au Conseil d'établissement.

Ce dernier ne se réunit ici qu'une fois par mois (réunion à cet instant précis si les investigateurs réussissent un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale). Si le Conseil d'établissement n'est pas en réunion, on fournit aux investigateurs le nom et l'adresse du membre du conseil Richard Ashley (voir cidessous).

Bureau de la secrétaire de mairie

La secrétaire de mairie, Janet Larkin, est une femme gaie et travailleuse. Elle gère le secrétariat avec deux employées sous ses ordres : Mary Potter, une nouvelle recrue encore dans l'adolescence, et Elizabeth Bicknell, une femme âgée qui devrait déjà être à la retraite il y a plusieurs années, mais qu'il sera difficile de convaincre de partir.

La plupart des documents conservés ici ne remontent qu'au début du XIXe siècle. Cependant, il est possible de localiser Christopher Seaton au moyen des recensements et des actes de naissance/décès ; la liste qui le concerne indique qu'il est né en 16?? et décédé en 1704. Si les investigateurs parviennent à découvrir cela, Larkin ou Potter se souviendront alors avoir vu quelque chose portant le nom de Seaton dans le Bureau de l'ingénieur, mais sans se souvenir de ce que c'était exactement.

Bureau de l'ingénieur

Le Bureau de l'ingénieur est beaucoup plus encombré que celui de la secrétaire. Il y a ici davantage d'employés, tous désireux d'apporter leur aide aux investigateurs à la demande de Larkin.

Après quelques recherches appliquées effectuées dans les archives du Bâtiment des écoles publiques, une liasse de vieux levés des terrains est dénichée en réussissant un test de *Bibliothèque*. Ils correspondent à des esquisses de documents plus anciens remontant aux années 1700, qui montrent le terrain autour de West Main Street.



Le Conseil d'établissement est propriétaire de plusieurs parcelles de terrain dans ce secteur, dont l'une contient une maison marquée : « C. Seaton, son domicile » et porte l'annotation : « l'un des douze, à qui nous devons beaucoup ».

L'étude des documents indique que le lieu de sépulture de Seaton se situe à l'endroit où le Bâtiment des écoles publiques (601 West Main Street, dans le quartier marchand d'Arkham) se tient aujourd'hui. La mention au sujet des douze peut dérouter les investigateurs ; elle se réfère aux citoyens ayant capturé et tué Goody Fowler en 1704.

Le Conseil d'établissement

Les huit personnes au sens civique développé qui le composent se réunissent à l'Hôtel de ville une fois par mois, mais peuvent être contactées en dehors si la demande a trait aux affaires scolaires. La meilleure façon de trouver un membre du Conseil est de passer par l'Hôtel de ville, d'autres méthodes restant possibles à la discrétion du gardien. La compétence *Crédit* peut ici s'avérer utile, car les membres du Conseil refusent de gaspiller leur temps avec des gens qui ne sont pas là pour parler école. Richard Ashley est un exemple de membre du Conseil.

Richard Ashley est un homme âgé originaire d'Arkham. Il a été enseignant, a grimpé les échelons en passant du côté de l'administration, pour finalement diriger l'École publique Jenkin [*Arkham* n° 106], et est aujourd'hui à la retraite. C'est un membre du Conseil de longue date et il a déjà été élu à quatre reprises.

La mémoire de M. Ashley au sujet de l'histoire de Seaton reste lacunaire. Il se souvient néanmoins qu'il y eut effectivement un professeur nommé Christopher Seaton, décédé subitement au début des années 1700,

et qu'« à cause de la terrible canicule estivale – six enfants sont morts cette année-là, la plupart d'entre eux dans le quartier habité par Seaton –, depuis lors, les gens surnomment ces étés chauds des "Étés Seaton". Il semble que nous soyons partis pour en vivre un nouveau cette année. Je vous assure que la canicule est telle que je l'ai déjà vécue ! » M. Ashley suggère également aux investigateurs de discuter avec le surintendant des écoles, Joel Manton [*Arkham* n° 407], « car il s'intéresse à ce genre de choses et pourrait vous être davantage utile que moi ».

Événements actuels

Les investigateurs ayant découvert les liens existants entre Christopher Seaton et le Bâtiment des écoles publiques se souviendront peut-être d'un article paru plus tôt dans l'année dans *L'Annonceur d'Arkham*. Il est facile de le retrouver en réussissant un test de *Bibliothèque* dans n'importe quelle bibliothèque du coin ou dans les bureaux de *L'Annonceur* lui-même. Les investigateurs résidant dans la région et réussissant un test de *Connaissance* se rappelleront pour leur part les détails de l'histoire. L'article est ici présenté sous la forme de l'**Aide de jeu Qui aime bien n°2**, « Découverte macabre au Bâtiment des écoles publiques » ci-dessous.

Les restes de Seaton ne sont jamais arrivés à l'université, même si une seule personne est pour le moment au courant de cet état de fait. Les objets récupérés avec sont en revanche là, au Département d'archéologie, où ils ont été remis pour étude à Nathan Rickards, un jeune diplômé. Rickards espère encore que les restes humains qui les accompagnaient pourront, d'une façon ou d'une autre, être retrouvés. Malheureusement, il a tout à fait raison.

Université Miskatonic, Bâtiment des arts libéraux

Les investigateurs se rendant à l'Université Miskatonic peuvent remonter la trace des restes humains découverts dans le Bâtiment des écoles publiques jusqu'au Bâtiment des arts libéraux [*Arkham* n° 611], qui accueille le Dépar-tement d'archéologie. Ils découvrent que Francis Morgan, le célèbre égyptologue, s'est intéressé à la fois aux restes humains, mais aussi aux objets qui les accompagnaient. Dès qu'elle est arrivée, il a remis la caisse à un étudiant diplômé, Nathan Rickards. Ce dernier sera appelé par le Dr Morgan et chargé d'apporter son aide aux investigateurs dans leurs recherches, s'ils montrent des diplômes universitaires appropriés ou réussissent un test de *Crédit*, *Baratin*, ou *Persuasion*.

L'étudiant diplômé

Nathan Rickards est un jeune homme petit et corpulent qui veut désespérément impressionner le Dr Morgan. Il espère ainsi faire partie de la prochaine expédition sur le terrain organisée par ce dernier. Rickard n'a pas de bureau propre, mais travaille dans le coin d'une réserve où sont stockés divers objets du département. La pièce est remplie de tout un fourbi, des bricoles empilées en hauteur sur des étagères, la plupart étiquetées « patrimoine culturel américain ». Des ossements indiens se mélangent à des cartes coloniales,

Aide de jeu -
Qui aime bien n°2

DÉCOUVERTE MACABRE AU BÂTIMENT DES ÉCOLES PUBLIQUES
Par ROBERTA HENRY

En début de semaine dernière, le corps d'un homme inconnu a été déterré par Pietro Nuolo, ouvrier de 42 ans, alors qu'il était en train de mettre à jour une vieille conduite d'égout au Bâtiment des écoles publiques. « J'ai senti ma bêche racler contre quelque chose », nous a-t-il déclaré, « et puis j'ai eu une bonne vision sur ce que c'était. C'était un crâne. Je n'ai jamais ressenti un si grand choc de toute ma vie. »

Des restes humains ont ensuite été découverts et remis aux autorités. Le commissaire, M. Asa Nichols, a confirmé plus tard que ce corps ne faisait l'objet d'aucune enquête pour homicide.
Le commissaire a précisé : « Le bureau du coroner m'a informé que ces restes humains, provenant d'un adulte inconnu, étaient trop vieux pour avoir fait l'objet d'un homicide récent. Certains objets retrouvés avec le corps tendent d'ailleurs à soutenir ce point de vue. Pour cette raison, nous sommes heureux de remettre tout cela à l'Université, car c'est davantage de leur ressort que du nôtre ! Je leur souhaite bonne chance pour parvenir à démêler les fils de ce mystère ! »

Pressé de questions, M. Nichols a ajouté : « Non, je ne sais pas comment tout cela est arrivé là. Le coroner m'a informé que le corps se trouvait à cet endroit depuis plus d'un siècle ; il est probable qu'il s'agit d'un enterrement privé effectué bien avant la construction du Bâtiment des écoles publiques. »

Le corps et ses possessions seront remis au Département d'archéologie de l'Université Miskatonic. Le Docteur Francis Morgan, le célèbre savant et égyptologue, prendra personnellement en charge l'enquête. Je me joins au commissaire Nichols pour souhaiter au docteur la meilleure des chances possibles !

une maquette très abîmée de l'*Hellene* de Kingsport [Kingsport n° 808], une collection de soldats de plomb de la Guerre de Sécession, et encore d'autres vestiges du passé.

Rickards s'est proposé pour enquêter sur le « Corps des écoles », comme on a fini par l'appeler, et a rapidement découvert que les restes humains manquaient à l'appel. Il est persuadé que la police les a, d'une manière ou d'une autre, égarés durant le transport et affirme : « Je ne sais pas ce qui s'est passé, mais cela n'a pu avoir lieu qu'entre eux et le coroner. Tout ce que je sais, c'est que l'inventaire répertorie bien les os, mais qu'il n'y avait pas d'os dans la caisse. Quelqu'un les a perdus et je ne vais tout de même pas payer pour les erreurs d'un autre ! J'espère qu'ils seront retrouvés tôt ou tard et je garderai en attendant le silence. Même sans les restes humains, il y a des choses intéressantes à étudier ».

Il montre volontiers aux investigateurs le contenu de la caisse estampillée « Corps des écoles ».

Les objets de Seaton

Rickards a soigneusement daté ces objets du début du XVIIIe siècle, au plus tard de 1715. Le rapport de police, dont Rickards possède une copie, indique qu'ils étaient mélangés aux restes humains :

1) 14 boutons en ivoire
2) 6 pièces de monnaie
3) Un pieu en bois (chêne) d'une longueur d'1 m
4) Une chaîne en fer rouillée d'une longueur de 11 m
5) Huit morceaux de tissu marqués à l'encre (voir ci-dessous) d'une longueur de 2 m.

Les morceaux de tissu (de la toile de voile) sont découpés en longues bandes comme une corde. Ils sont marqués à l'encre avec différents caractères que les investigateurs peuvent déterminer comme formant un mélange de prières latines et de symboles occultes. Rickards n'a pas encore traduit ces inscriptions, car ses recherches se sont d'abord concentrées sur la datation des différents objets et, discrètement, sur la localisation des restes humains manquants (avant que quelqu'un ne lui reproche de les avoir perdus).

Les investigateurs réussissant un test de *Sciences occultes* ou de *Mythe de Cthulhu* réalisent que la chaîne, le pieu, ainsi que les bandes de toile, constituent tous les composants d'un puissant sort de lien. Seaton a été lié aux cordes de toile et à la chaîne avant d'être planté avec un pieu, dans sa tombe, face contre terre. La magie de ces objets fonctionne toujours et peut être employée pour lier Seaton, mettant une nouvelle fois en sommeil le mort-vivant si l'on parvient, d'une manière ou d'une autre, à le capturer.

Une poupée étrangement familière

Les investigateurs ayant déjà pris connaissance de l'**Aide de jeu Qui aime bien n°1** (l'article « Le Maître d'école satanique », paru dans le *Bulletin* de 1826, p. 132) doivent tenter un test de *Trouver Objet Caché* dans le bureau de Rickards. En cas de réussite, ils remarquent la poupée représentée dans l'article du journal posée sur une étagère en hauteur, un fouet à la main. Il s'agit de la poupée d'envoûtement de Seaton.

Si les investigateurs se rendent ici avant d'avoir découvert l'**Aide de jeu Qui aime bien n°1**, ils pourront se rappeler avoir vu la poupée ici en réussissant un test d'*Intuition* après avoir examiné l'article de journal.



Les relations avec Rickards

Si Rickards est informé de la nature occulte de ces objets, il suggère aux investigateurs de consulter la bibliothèque de l'université à la recherche d'indices liés à la sorcellerie (voir ci-dessous)..

L'étudiant diplômé ne laissera personne emporter les objets restants découverts dans le Bâtiment des écoles publiques et il sera impossible de le convaincre sur ce point (que ce soit avec des tests de *Baratin*, de *Persuasion*, ou de *Crédit*). Il en est responsable et est sous tension à cause des restes humains perdus.

Les investigateurs qui veulent se servir des objets pour essayer de lier à nouveau Seaton afin qu'il retombe en sommeil auront pourtant besoin de les sortir de la réserve.

Ils peuvent essayer d'entrer par effraction après les heures de fermeture ou sortir les objets discrètement au nez et à la barbe de Rickards.

Cette dernière solution est possible si un investigateur arrive à le distraire tandis qu'un autre réussit un test de *Dissimulation*. Si les investigateurs montrent un intérêt particulier pour ces objets et que ces derniers disparaissent ensuite, Rickards sera évidemment amené à les suspecter et indiquera alors à la police qu'il pense qu'ils sont sans doute les voleurs.

La poupée, c'est autre chose. Rickards ne considère pas qu'elle ait une valeur historique significative et ne remarquera probablement pas son absence. Il ne la vendra pas ni ne la donnera, et permettra même aux investigateurs de l'emprunter s'ils réussissent un test de *Baratin*, de *Persuasion*, ou de *Crédit*. Les investigateurs qui veulent la voler n'ont qu'à réussir un test de *Dissimulation* pour la glisser dans leur poche sans être repérés. Malheureusement, ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à cet objet. Seaton veut la récupérer et, si les investigateurs ne la prennent pas, il s'en emparera bientôt.

Université Miskatonic, Bibliothèque Orne

Les investigateurs se rendant à la Bibliothèque Orne y trouveront des informations générales sur l'histoire d'Arkham. La seule mention ici concernant Christopher Seaton est son nom figurant en compagnie d'une douzaine de citoyens locaux suspectés du lynchage de Goody Fowler. Il y a en revanche davantage d'informations sur Goody Fowler. Les investigateurs réussissant un test de *Bibliothèque* découvriront une carte datant de la fin du XVII[e] siècle et montrant l'emplacement d'une petite maison, juste à l'extérieur d'Arkham, appartenant à « G. Fowler ». Les investigateurs en possession de cette carte pourront localiser cette maison en réussissant un test d'*Orientation* [*Arkham* n° 1009].

La poupée de Seaton : les poupées enchantées de Fowler

Goody Fowler fabriquait des poupées magiques pour ceux qui la servaient et qui amélioraient par magie les caractéristiques personnelles ou les compétences des bénéficiaires. Les poupées accordaient en même temps à la sorcière un pouvoir considérable sur les personnes acceptant ses faveurs, qui faisait en sorte que ses serviteurs lui restent fidèles.

Goody Fowler créait ses poupées avec un mélange d'argile et de paille, en ajoutant le sang, les cheveux et les habits du sujet afin de créer une parfaite ressemblance avec lui. Une fois la poupée terminée, le sujet recevait un coup de pouce à ses caractéristiques ou à ses compétences, respectivement entre 1 à 3 points ou +5 % à +15 %. Le bonus variait selon la quantité de Points de Magie (PM) investie par le lanceur (8 PM pour lancer le sort pour un bonus de +1 ou +5 %, et 2 PM supplémentaires perdus pour chaque tranche supplémentaire de +1 ou +5 %, jusqu'à un maximum de 12 PM et un bonus de +3 ou +15 %). Les scores de POU et de *Mythe de Cthulhu* ne peuvent être augmentés par ces poupées enchantées et un lanceur de sorts ne peut créer de poupée pour lui-même.

L'inconvénient de tels avantages était le pouvoir sur le sujet qui était alors accordé à Fowler. Les attaques physiques faites à la poupée à la vue du sujet lui infligent des dégâts variant de 1D4 à 1D8 points en fonction du type d'attaque – les attaques perforantes font ainsi les dégâts minimums possibles. Les sujets réduits à zéro Points de Vie tombent dans l'inconscience. Les poupées sont indestructibles, sauf si un mot spécifique est prononcé, ce qui permet de les consumer par le feu. Cette action radicale n'était cependant mise en œuvre que lorsque Fowler voulait tuer le sujet, car la destruction de la poupée provoquait la mort atroce de ce dernier. Ce pouvoir particulier ne fonctionne que si la personne détruisant la poupée se trouve à portée de vue du sujet ; sinon, ni la poupée, ni le sujet ne sont détruits.



Le Bâtiment des écoles publiques

Situé dans le quartier marchand, ce petit bâtiment est utilisé comme entrepôt et atelier. Les écoles publiques d'Arkham s'en servent comme d'un dépotoir pour diverses choses qu'elles ne peuvent pas utiliser ou stocker facilement. Ces rebuts accumulés vont d'anciennes décorations de Noël jusqu'à des surplus de bureaux et de chaises, des rames de papier, de vieux manuels, etc. Il y a même ici un ancien boguet en très mauvais état.
Comme les choses sont amenées et sorties régulièrement, les gens viennent quotidiennement dans ce bâtiment. La nuit, l'immeuble est désert, car le Conseil ne rémunère aucun gardien.

Le bâtiment est vétuste et dégage une légère odeur de moisi. Au printemps dernier, lors du nettoyage et de la réparation du médiocre système de tout-à-l'égout, des restes humains (ceux de Seaton) y ont été découverts. Les travaux se sont alors arrêtés et n'ont jamais repris depuis. Les problèmes de tout-à-l'égout sont désormais pires que jamais.

Joel Manton, le surintendant des écoles d'Arkham, dirige le Bâtiment des écoles publiques. Il porte un profond intérêt au folklore de l'école, et l'histoire de Seaton est parmi ses favorites.

Il lui arrive de raconter à nouveau cette histoire à l'occasion d'Halloween aux enfants de l'École élémentaire Hubbard située à proximité. Manton peut en dire aux investigateurs autant que Peabody à la Société des historiens d'Arkham.

Remarque pour le gardien : Joel Manton apparaît dans la nouvelle de Lovecraft : *The Unnamable*.

Parler à Joel Manton

Manton est convaincu que les ossements découverts dans le Bâtiment des écoles publiques appartenaient à Seaton et il a informé la police de sa théorie.

Il se plaint : « Ils ne m'ont pas accordé la moindre attention. J'ai voulu aussi parler à cet archéologue, Morgan, mais il n'a pas non plus été intéressé ». Manton montre aux investigateurs l'endroit où le corps a été trouvé, ainsi que d'autres points de repères intéressants ayant un lien avec la légende de Seaton (voir « La Visite de Manton », p.138).

Si on l'interroge au sujet de Seaton, il mentionne posséder quelques reliques datant de l'époque de Seaton, dont un fragment de ce qu'il soupçonne être son journal intime. Si les investigateurs le lui demandent, il le leur montrera volontiers, mais refusera de s'en séparer.



Il s'agit d'un ensemble de papiers gorgés d'eau et pour une grande part illisibles que Manton a trouvés dans une vieille boîte au Bâtiment des écoles publiques. L'homme est absolument certain que l'écriture est celle de Seaton, car il l'a comparée avec la signature apposée sur les listes scolaires (voir **Aide de jeu Qui aime bien n°3**).

Manton est au courant de l'activité récente qui règne sur Hangman's Hill. Si les investigateurs disent effectuer des recherches au sujet d'histoires de revenants, il répond : « Je suppose que vous connaissez l'histoire de Hangman's Hill ? Eh bien, les gens par ici sont assez troublés depuis que la canicule estivale s'est installée. Certains disent que des lumières ont été aperçues là-haut en train de bouger. De grandes boules de feu lumineuses flottant au-dessus du sol. J'ai entendu dire cela, mais je n'en ai jamais vu une seule moi-même. »

Remarque pour le gardien : Tout cela est vrai, il s'agit de l'œuvre de Goody Fowler. Le fantôme de la sorcière n'est normalement en mesure de revenir sur Terre que deux fois l'an. C'est la résurrection de Seaton qui a suscité ce regain d'activité. Fowler a peu de pouvoirs en dehors de ces deux jours dans l'année et ne peut actuellement apparaître que sous cette forme diminuée. Hangman's Hill est toujours un endroit dangereux, car des Goules y sont en permanence à l'affût d'une proie éventuelle.

Aide de jeu -
Qui aime bien n° 3

Je suis certain que s'il y a à nouveau un événement semblable à celui qui s'est passé avec le gars Howlett, c'en est fini de ma place. Que faire ? J'essaie de faire en sorte qu'ils soient intimidés, mais par Dieu, ils ne se tiennent pas comme il faut !

Si seulement je pouvais les faire taire et rester tranquilles pour un temps, mais avec les autres qui sont comme Howlett contre moi tous les jours, quelle chance ai-je ? Je devrais peut-être faire comme elle me le propose

La visite de Manton

M. Manton propose aux investigateurs de visiter en sa compagnie l'endroit où les restes de Seaton ont été retrouvés. Il leur désigne un vieux puits où des tuyaux d'évacuation ont été installés. Manton dirige également les investigateurs vers l'ancienne cachette de Seaton, située au sous-sol.

« On raconte que Seaton, après son retour de la fosse de l'enfer, se cacha dans le puits relié à sa maison, ne sortant que la nuit pour attaquer ses anciens élèves. Bien sûr, les pierres du puits ont disparu depuis bien longtemps, mais voyez cette trappe ? Je pense que, lorsque les membres du Conseil ont décidé de construire sur le terrain de Seaton, ils ont bâti au-dessus du puits. Et, plutôt que de le combler, ils ont pensé que l'eau serait peut-être à nouveau utile un jour. Alors, ils l'ont caché et oublié. »

Manton ouvre la trappe et montre un puits bordé de pierres. L'air se remplit d'une odeur d'égout. Si une corde ou un objet est lâché dans le puits, ce dernier s'avère être d'une profondeur d'environ douze mètres. L'eau est saumâtre, fétide, et ne doit pas être bue (Poison VIR 8). Manton ne laissera personne s'improviser spéléologue dans ses profondeurs. Il s'agit de l'un des repaires de Seaton (voir p.145).

Troisième partie : Des endroits qui s'agitent

Les investigateurs ont désormais plusieurs pistes. Ils peuvent explorer le Vieux cimetière boisé d'Arkham et Hangman's Hill, en examinant de plus près l'activité signalée sur l'ancien site du lynchage de Goody Fowler. Ils peuvent également essayer de localiser l'antique maisonnette de la sorcière, juste à l'extérieur d'Arkham, un endroit rempli de merveilles, de secrets, et d'horreurs. Les investigateurs peuvent enfin regarder de plus près le puits couvert du Bâtiment des écoles publiques. Mais le temps va bientôt jouer contre eux, car Seaton reprend les activités pour lesquelles il est resté tristement célèbre.

Le Vieux cimetière boisé et Hangman's Hill

Les investigateurs peuvent venir ici à la recherche d'indices. La colline est le point le plus élevé du Vieux cimetière boisé d'Arkham dans le quartier marchand, juste à l'ouest de Boundary Street. Le cimetière est un lieu de désolation retourné à l'état sauvage du fait des mauvaises herbes et des ronces.

Ses pierres et ses tombes ne sont pas entretenues. Dans la chaleur du jour, le seul bruit qu'on peut y entendre est le grondement lointain de la ville. La nuit, le cimetière est plongé dans l'obscurité, car les rues à proximité ne sont pas équipées de réverbères et le seul bruit est alors le couinement sourd des Goules.

Une vieille clôture en fer haute de 1 m entoure le cimetière, même si des brèches sont visibles à plusieurs endroits (on pourrait penser qu'elles ont été réalisées par des enfants, mais en réalité elles sont le fait des Goules locales) et peut facilement être escaladée. Le cimetière est dominé par un saule antique, dont le tronc tortueux a englouti une pierre tombale en ardoise. Une recherche minutieuse autour des racines révèle des ossements humains disséminés et un trou bien caché (le tas de déchets de la Goule et l'entrée du tunnel).

Hangman's Hill forme un sommet nu et herbeux. On peut y trouver, à côté d'étranges marques de sabots qui semblent fraîches, de vieux ossements secs. Une fouille archéologique minutieuse permettra de découvrir trois supports en pierre qui formaient la base de la potence qui se dressait ici autrefois, maintenant enfoncés dans la terre.

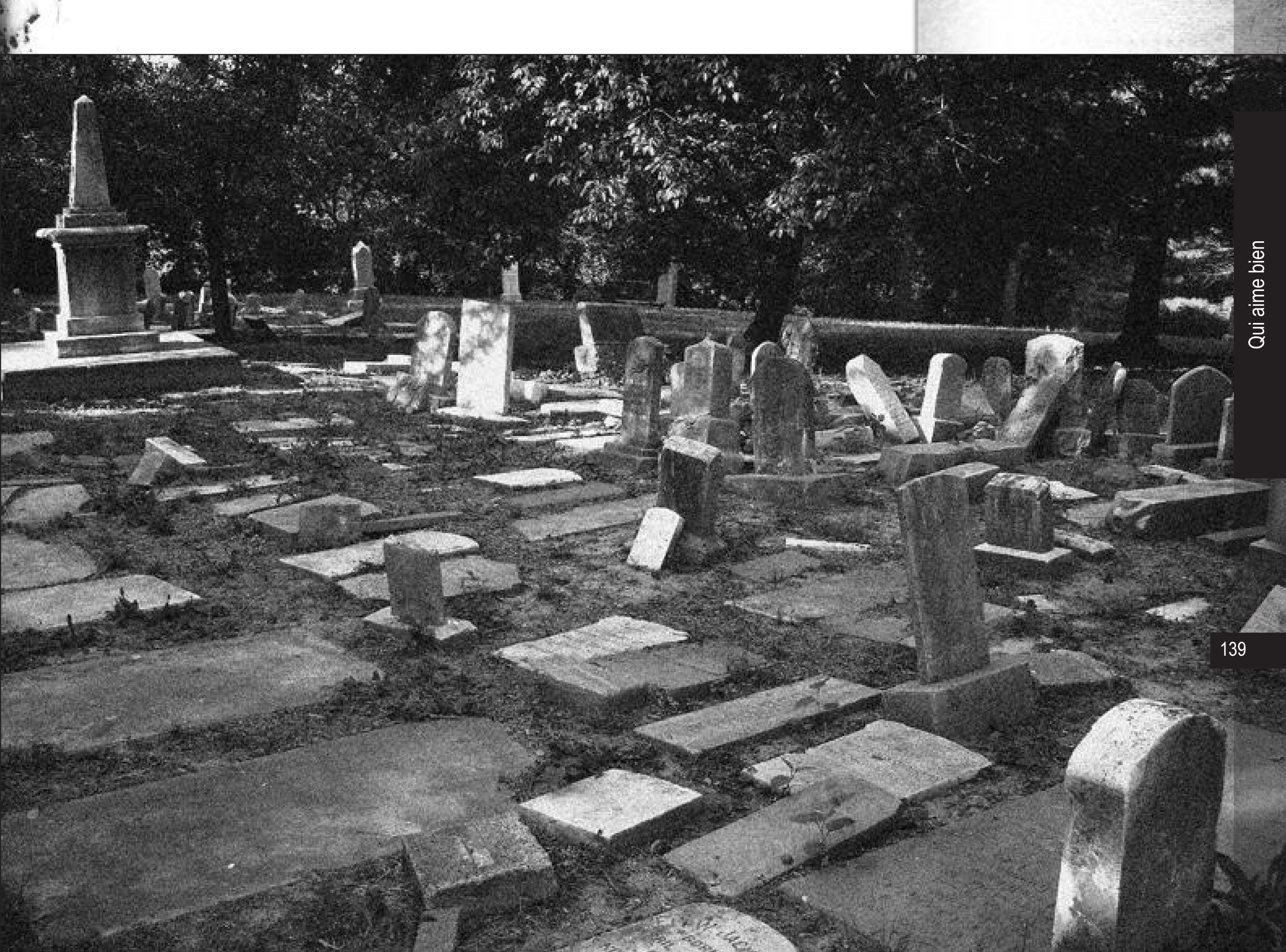
Toute personne se rendant ici la nuit rencontrera Fowler et ses Goules, tandis que ceux qui viennent durant la journée seront remarqués et approchés par Elijiah Potts, un résident du quartier et tailleur de pierre de son métier.

Elijah, le tailleur de pierre

Elijah Potts se montre si les investigateurs se rendent au cimetière de jour. C'est un tailleur de pierres qui sculpte les pierres tombales d'Arkham depuis plus de soixante ans.

Il vit et travaille dans une grande demeure délabrée du XVII[e] siècle faisant directement face au cimetière, ce qui lui donne une excellente vue sur tout ce qui s'y passe. Il sait que les Goules infestent les lieux, a aperçu par deux fois le fantôme de Fowler et l'a vu tuer un homme imprudent qui tentait une veillée à la Toussaint. Elijah est mort de trouille vis-à-vis de la vieille sorcière et de ses serviteurs Goules. En temps normal, il reste muet sur cette question, terrifié par sa vengeance.

Cependant, la présence de la lumière spectrale, ajoutée à l'augmentation de l'activité des Goules, continuent de l'alarmer toujours davantage, et il ne veut pas être témoin d'une nouvelle mort.



S'il lui semble que des gens pourraient entrer dans le cimetière la nuit, il fait de son mieux pour les mettre en garde.

Elijah dira : « Je vous en supplie, n'allez pas là-bas d'nuit ! Vous n'savez pas c'qui s'y promène dans sa lumière, ou que Fowler suit. Y f'ront une fête avec vous, et j'sais d'quels jeux y s'amusent, ça oui ! Restez en dehors de c't'endroit si vous v'lez ben m'écouter – si c'est pas l'cas, que Dieu v'z'aide. »

Et il n'en dira pas plus à ce sujet.

Goody Fowler et les Goules

La forme actuelle de Fowler est une lumière spectrale, une boule de feu rouge lumineuse faisant environ la moitié de la taille d'un homme et flottant au-dessus cimetière. Il s'agit d'une version très réduite par rapport à l'apparence habituelle de la sorcière et qui n'est rendue possible qu'en raison de l'activité de Seaton : normalement, Fowler est limitée à ne se manifester que deux jours au cours de l'année.



Cette lumière spectrale est imperméable à toutes les attaques non-magiques et possède 13 Points de Vie. Actuellement, Fowler est dans l'impossibilité d'interagir avec le monde physique et incapable de blesser quiconque, que ce soit physiquement ou par magie. Mentalement, c'est autre chose, car la voir nécessite d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D4+1 points). Elle peut communiquer empathiquement avec les Goules, mais seulement avec elles. Fowler peut leur ordonner d'effectuer pour elle des actions physiques et elles lui obéiront alors sans poser de questions. La sorcière ne peut pas encore quitter le cimetière, mais elle a un plan pour changer cela… Une nuit donnée, il y a généralement 1D6+2 Goules dans le cimetière. Fowler leur ordonnera de chasser, de capturer, et de renvoyer Seaton à Hangman's Hill. Elle veut que ce dernier implore sa pitié avant qu'elle prenne possession de son corps pour ses propres fins. Les Goules qui sortent du cimetière se déplacent en groupes de 1D3+1 individus et essayent d'éviter tout contact humain. Si elles sont acculées, elles se défendront cependant avec brutalité.

La maisonnette de Goody Fowler

Si les investigateurs découvrent le lien existant entre Seaton et Fowler, ils peuvent essayer de localiser l'ancienne demeure de la sorcière. Elle est située à plusieurs kilomètres au sud-ouest de la ville, juste en bordure de la route menant à Boston. C'est une maison grise de type « boîte à sel », une construction typique de la Nouvelle-Angleterre à structure en bois. La façade possède deux niveaux, tandis que l'arrière n'en a qu'un ; à l'arrière, le toit en ardoise descend presque jusqu'au sol. Les seuls éléments en pierre de la bâtisse sont la cheminée, intérieure et extérieure, et les fondations. Tout le reste est en bois, maintenu par d'astucieux joints et chevilles eux-mêmes en bois.

La maisonnette de Fowler est toujours debout, même après toutes ces années, et dans le bon état qui était le sien lorsque Fowler fut mise à mort : c'est parce qu'elle a protégé sa maison contre les dommages grâce à des invocations faites à son maître, le Dieu Extérieur Nyarlathotep.

Chaque fenêtre, ainsi que les deux portes, sont marquées de sceaux similaires au Signe des Anciens, mais un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permettra d'identifier ces marques comme des invitations aux puissances sombres, et non pas des protections contre elles.

Les investigateurs doivent effectuer des tests de *Santé Mentale* (perte 0/1D4+1 points) pour pouvoir pénétrer dans la maison. Ceux qui ratent le test n'entreront pas volontiers

et réaliseront instinctivement qu'elle fait partie d'une entité maligne plus vaste dont l'influence s'étend pour tout détruire dans son sillage.

Remarque pour le gardien : Emporter des objets de la maison comporte d'immenses risques. À présent, tout ce qui se trouve à l'intérieur est souillé par son association avec le Mythe. Ainsi, les fauteuils peuvent sembler confortables, mais quelqu'un qui s'y asseoit aura l'impression qu'ils sont recouverts de la peau rugueuse d'un Byakhee. Le tissu semble propre, mais tache tout ce qui le touche. L'argenterie donne goût aux aliments comme s'ils étaient pourris et infestés de vers.

Les tests de *Santé Mentale* pour affronter de telles expériences varient selon les caprices du gardien ; assumez une gamme allant de 0/1 à 0/1D3 points. En outre, toute personne possédant quelque chose ayant appartenu à Fowler est soumis à la malchance ; son score de *Volonté* est réduit cumulativement de 3 % par semaine de possession de l'objet. Au bout de 1D100 jours, ce dernier finira par revenir à la maison et disparaîtra comme s'il avait été volé. En fait, il sera retourné à la maison de Fowler attendre le retour de sa maîtresse.

La maison et l'ensemble de son contenu sont protégés par les Sceaux de l'Homme Noir.

Si ces derniers sont détruits, la maison se désintègre progressivement et tombe en ruine au fur et à mesure que les décennies la rattrapent.

1) Entrée principale : L'entrée est formée par un passage dallé étroit et sombre.

2) Salon : Cette grande pièce est somptueusement meublée. La place d'honneur revient au tapis d'Orient recouvrant le plancher. Les fauteuils, l'horloge de parquet, les dessertes, et les bibelots sont les plus beaux que l'on pût posséder au début des années 1700.

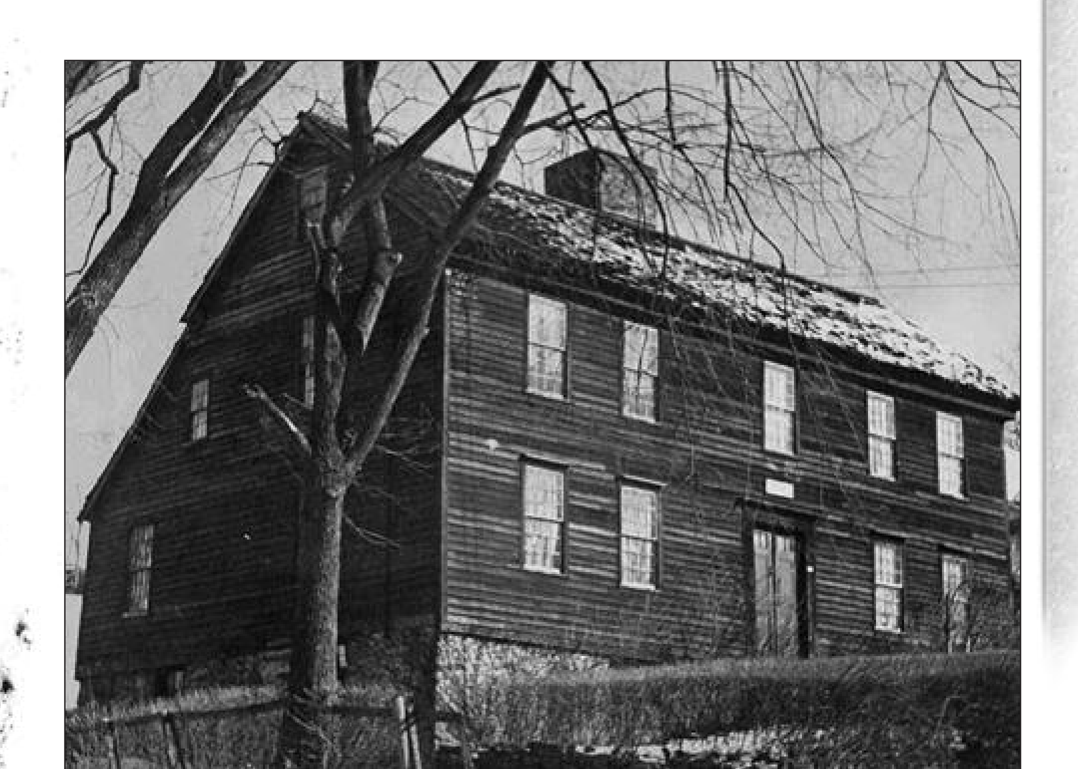
3) Cheminée : Dans les briques de cette cheminée se dissimule un secret. La dalle peut être soulevée et, en dessous, un livre est caché, le grimoire de Fowler (voir p.143). Les investigateurs se rendront compte que la dalle est mobile en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*, car elle est légèrement déplacée et le mortier s'est effrité.

4) Cuisine : On peut trouver ici un four à bois, une table à découper (avec fendoir), et des casseroles et poêles à fond en cuivre.

Toute personne non consacrée à Nyarlathotep entend dans cette pièce des sanglots faibles et constants, ce qui lui impose d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D2 points). À l'intérieur d'une boîte en bois se trouve un tas de vieux ossements et des chiffons ensanglantés. Il y a un garde-manger rempli de viande de gibier et d'herbes, le tout paraissant parfaitement frais, mais qui provoquera des cauchemars chez les personnes qui les consommeront. Ces dormeurs rêveront en effet d'un Sabbat de sorcières auquel assiste l'Homme Noir et subiront une perte de 0/1D3 points de Santé Mentale.

5) Salle à manger : Cette pièce est meublée avec des chaises incurvées de style Queen Anne et une élégante table en noyer. Un coffre imposant permet d'entreposer le linge de table, l'argenterie, et la vaisselle.

6) Chambre principale : Le lit à baldaquin en chêne est un pur joyau du XVIIe siècle, la literie et les draps sont somptueux.



Goules

Caractéristiques

CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Mouvement	09

Compétences

Athlétisme	85 %
Creuser	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Pister	40 %
Repérer la putréfaction	65 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

- Griffes 40 %
  Dégâts 1D6+2
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D6 + 1D4 round si elle s'accroche, FOR contre FOR pour rompre l'étreinte

Protection

Les armes à feu n'infligent à une Goule que la moitié de leurs dégâts normaux (arrondir au nombre supérieur)

Perte de SAN

0/1D6 points

Maigre Bête de la Nuit

Caractéristiques

CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Mouvement	06/12 en volant

Compétences

Discrétion	90 %
Se cacher	90 %

Attaques

• Prise 30 %
La victime est immobilisée et peut être titillée

• Titillation 30 %
Immobilisation pendant 1D6+1 rounds

Protection
2 points (peau)

Perte de SAN
0/1D6 points

Le pot de chambre est en porcelaine allemande de Dresde, une rareté étant donné que la porcelaine était tout juste disponible dans l'Ouest au début des années 1700. Il y a un coffre massif, de style médiéval, au pied du lit. À l'intérieur se trouvent draps, vêtements, et une boîte décorée contenant des colliers de perles et des broches en or.

7) Deuxième chambre : La porte de cette chambre est plus grossière et plus robuste que les autres de la maison (voir n° 7 sur la carte). Elle est maintenue fermée par une barre en bois. À l'intérieur se trouvent plusieurs cages en bois dont le fond est couvert de saleté, de chiffons et d'os. C'est là que Fowler gardait ses victimes, notamment les enfants qu'elle enlevait avec l'aide de Seaton. Les spectres de quatre âmes perdues hantent encore cette pièce.

Les esprits vengeurs

Les spectres ne peuvent pas quitter cette pièce, mais attaquent toute personne qui y pénètre. Ils attirent les intrus dans un guet-apens, d'abord en claquant la porte derrière eux, puis en les attaquant avec vigueur. Ils prennent la forme d'enfants spectraux décharnés d'environ sept ans vêtus de haillons datant de la fin du XVII[e] siècle (deux garçons et deux filles), et proférant des blasphèmes à l'encontre de leurs victimes « d'être venus bien trop tard ! ».

Cette rencontre avec les spectres exige des investigateurs qu'ils effectuent un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D8+3 points, ajusté selon le nombre de spectres). Chaque spectre possède une INT 8 et un POU 11. Il attaque au moyen d'un test en opposition de son POU (11) contre le score de CON de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si l'attaque réussit, l'investigateur est aspiré de 1D6-1 points d'INT. Toute personne réduite à zéro point d'INT devient imbécile et peut ensuite être retrouvée errant dans la nature dans un état poche de l'idiotie. Si l'attaque échoue, le spectre perd 1D6-1 points de POU et si ce score devait tomber à zéro, il se dissipe pour une durée d'1 an (voir *Malleus Monstrorum*).

Le gardien de la maison

On peut souvent croiser ici le familier de Fowler, une Maigre Bête de la Nuit. Il n'apparaît normalement que les deux nuits par an durant lesquelles Fowler peut se manifester, mais comme Fowler est revenue avant ce moment, il a fait de même. La créature chasse la nuit dans les champs entourant la maison, tout en restant à proximité ou à l'intérieur de la « boîte à sel » durant la journée. Si les investigateurs parviennent à emmener le grimoire de Fowler, la créature tentera de le récupérer. En cas de prise à partie, elle s'envole au loin, en essayant peut-être de saisir un investigateur au passage.



Le grimoire de Towler

Complexité : complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Invoquer/Contrôler une Horreur chasseresse, Signe des Anciens

Description : Il s'agit d'un traité relié en cuir noir ne portant pas le cachet du fabricant. La seule marque visible sur la couverture est un étrange sceau gratté, assez similaire à ceux que l'on trouve à l'extérieur de la maison, au-dessus des portes et des fenêtres. Le livre est manuscrit et commence comme le journal intime légèrement illisible d'une dame de Boston, avant de passer à l'élégante écriture de Goody Towler, qui occupe l'essentiel du livre. Ce grimoire est donc en partie journal intime, carnet, et lieu de confession. La fine écriture commence par une brève description de l'arrivée de l'auteur dans les colonies comme domestique liée par contrat à Boston, sa fuite de la servitude (par l'empoisonnement de la maisonnée, dont « la fillette chichiteuse, qui en a mis du temps à mourir ! »), puis sa vie à Salem et à Arkham. Selon son propre décompte, Towler a tué quarante personnes, sans compter les enfants, les esclaves, ou les Indiens. Elle écrit avoir consacré, longtemps avant d'émigrer, son âme à « [s]on Maître priapique ».

Indices : Le texte identifie plusieurs personnes importantes d'Arkham comme ses « esclaves en faits ». Seaton figure en bonne place dans les dernières pages comme « mon chien dévoué, qui m'est redevable de la force de sa main droite. Il y a un prix à payer. Ver, et tu le sauras bientôt. »

On trouve également dans ce grimoire le dessin de cinq petites poupées habillées dans divers vêtements du XVII[e] siècle. Chacune comporte, écrits dessous, un nom, un mot latin écrit dans le sang, et un court message indiquant les avantages procurés grâce à elles. On peut lire : « M. Bixby, infidelis, a accordé une plus grande beauté ». La poupée de Seaton comporte pour sa part les mots : « C. Seaton, vermis, a accordé plus de force. » Une poupée porte, elle, un X noir dessiné dessus et est accompagnée du message : « jetée dans le feu pour faire taire H. Wade, a perdu ses nerfs et m'a répondu par la négative ». Les investigateurs peuvent en conclure que ces poupées accordaient un pouvoir à leurs sujets tout en les rendant eux-mêmes totalement vulnérables aux châtiments de Towler. Ils peuvent également supposer, avec raison, que la destruction de la poupée de Seaton causera un mal considérable à cet esprit du mal. Mais elle ne peut être détruite que si le mot vermis est prononcé avant de la jeter dans le feu et tandis que l'on se trouve dans la ligne de mire de Seaton.

La malédiction : Ce livre est maudit. Quiconque l'emporte perd définitivement 1 point d'APP par jour jusqu'à ce qu'il soit ramené ou l'APP réduite à 1. Le grimoire ne peut pas être détruit par des moyens normaux, mais une lame bénie ou la Poussière de Suleiman fonctionnent. En outre, la Maigre Bête de la Nuit qui sert Towler viendra chercher le grimoire peu de temps après qu'il ait été volé. Il emportera, si possible, le voleur au-dessus de la gare ferroviaire d'Arkham [n°132] et laissera tomber le malheureux dans une chute mortelle. Si cette créature est tuée ou empêchée de faire cela, une autre arrivera lors de la pleine lune suivante afin d'accomplir la même tâche.

Quatrième partie : Un été Seaton, en effet

Bien que Goody Fowler soit une entité dangereuse et inquiétante, elle est plutôt impuissante à nuire aux habitants d'Arkham, car elle est confinée dans les limites du Vieux cimetière boisé et de Hangman's Hill, et pour ce qui concerne l'extérieur, uniquement capable d'influencer les événements en envoyant ses Goules. Christopher Seaton n'est, pour sa part, pas soumis à cette restriction.
Libéré de ses liens, il peut maintenant se déplacer librement et faire comme bon lui semble. Cependant, son esprit est tordu et malade, et sa perception de la réalité faussée. Peu de temps après l'arrivée des investigateurs, Seaton se relève de sa cachette et cède à ses irrésistibles pulsions. Il est temps pour lui de punir à nouveau les enfants méchants d'Arkham.

Chronologie des événements

Pendant que les investigateurs prennent connaissance du mystère Seaton, les deux personnages principaux, Seaton et Fowler, poursuivent leurs propres programmes. Fowler veut que ses Goules traînent Seaton jusqu'à Hangman's Hill pour lui faire demander grâce avant de voler son corps physique et de l'habiter. L'activité des Goules s'accroît, en particulier dans le quartier marchand, alors que la traque de Seaton se poursuit.

Seaton est pour sa part en pleine confusion. Il ne réalise pas que des siècles se sont écoulés depuis sa mort. Il veut cependant toujours exercer sa vengeance sur les enfants. Il les recherche et les tue toutes les fois qu'il en a la possibilité. Le jour, il se cache dans l'eau, que ce soit dans le puits du Bâtiment des écoles publiques ou dans le fleuve Miskatonic. La nuit, il sort à la recherche de ses victimes.

Pendant ce temps, les investigateurs travaillent à remplir divers objectifs visant à protéger les enfants d'Arkham, à stopper Seaton, et à empêcher Goody Fowler de s'approprier un nouveau corps physique. Le gardien doit faire en sorte que ces trois missions s'entremêlent, en régulant soigneusement les choses afin d'obtenir le meilleur effet. Voici une chronologie des événements, suivie des détails liés à chacun d'entre eux. Ils peuvent être utilisés si les investigateurs n'ont pas réussi à empêcher les événements antérieurs et ont besoin d'être un peu poussés dans l'action.

1) Seaton s'échappe de la salle de preuves de la police et se fraye un chemin jusque dans le puits situé dans le Bâtiment des écoles publiques. Il y reste durant plusieurs semaines, récupérant des vêtements à partir des articles en désordre entreposés à proximité, jusqu'à ce que la chaleur d'août le pousse à se venger des écoliers d'Arkham (voir « Les repaires de Seaton », p.145).

2) Seaton essaie de récupérer, à l'Université Miskatonic, la poupée enchantée que Goody Fowler a réalisée de lui (voir « La poupée », p.145).

3) Seaton s'introduit dans l'École publique Hubbard et vole un livre de retenues sur le bureau d'un enseignant (voir « La liste des méchants », p.145).

4) Seaton fait sa première victime, Lucy Potter, célèbre rapporteuse (voir « La rapporteuse », p.146).

5) Seaton s'attaque à sa seconde victime, Charlie Baker, une petite brute (voir « La petite brute », p.147).

6) À moins qu'il ne soit stoppé, Seaton s'attaque à deux nouvelles victimes, Ruth Mowry et Peter Baker, la petite amie de Charlie et son frère cadet (Voir « Les complices », p.148).

7) Événement possible – si les investigateurs sont à la recherche de Seaton, les Goules de Fowler les attaquent dans l'espoir de leur faire subir un interrogatoire (voir « Deux chiens, un lièvre », p.149).

8) À moins qu'il ne soit stoppé, Seaton s'attaque à sa cinquième victime, Nelson Barnard, un voleur (voir « Le voleur », p.149).

9) À moins qu'il ne soit stoppé, Seaton tente de s'attaquer à sa sixième victime, Sep Howlett, un bagarreur. Les Goules de Fowler capturent Seaton, Howlett et, peut-être, les investigateurs (voir « Capturés », p.149).

10) Les Goules de Fowler emmènent Seaton, Howlett et, éventuellement, les investigateurs, jusqu'à Hangman's Hill. Fowler prend possession du corps de Seaton, détruisant son âme, et fait du jeune Howlett son sbire (voir « Une réunion ayant pour sujet l'immortalité », p.149).

Le gardien doit se sentir libre d'utiliser le nombre d'événements correspondant à ses besoins. Ils sont décrits comme si Seaton poursuivait ses plans sans interruption. Si les investigateurs perturbent ses actions, le gardien doit se servir des événements comme de directives pour tout ce qui se passe ensuite.

Si les choses tournent mal et que les investigateurs doivent faire face à la police locale, les statistiques pour les agents de police d'Arkham moyens sont incluses ci-dessous.



Agent de police type

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	29 %
Conduite : automobile	60 %
Conduite : motocyclette	35 %
Discrétion	50 %
Écouter	35 %
Persuasion	25 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines : droit	15 %
Se cacher	15 %
Trouver Objet Caché	30 %

Attaques

- Armes à feu : armes de poing (Revolver cal. 45) 45 %
  Dégâts 1D10+2
- Armes blanches : armes de mêlée (matraque) 55 %
  Dégâts 1D6+2
- Corps à corps : bagarre 65 %
  Dégâts 1D3+2
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 45 %
  Dégâts spéciaux

À la poursuite de Seaton

À partir du moment où Seaton traque les enfants, les investigateurs peuvent se mettre eux aussi en chasse contre lui. Ils peuvent essayer de localiser les endroits où il frappe, remonter jusqu'à l'un de ses repaires ou même tenter d'anticiper sa prochaine cible et lui tendre une embuscade.

Les investigateurs peuvent aussi suivre les enfants qui semblent ses probables futures cibles dans l'espoir de le retrouver même si, malgré ses mérites, ce plan peut en même temps attirer l'attention d'adultes soupçonneux appréciant moyennement que des étrangers suivent leurs enfants un peu partout. Dans les cas extrêmes, cela peut même conduire à une intervention de la police.

Les repaires de Seaton

Le mort-vivant reste en sommeil durant la journée, passant idéalement du temps dans ou près de l'eau dans l'un de ses repaires. Son premier choix est de rester profondément dans le vieux puits situé sous le Bâtiment des écoles publiques, qui est son repaire d'origine. C'est là qu'il apporte ses trophées macabres, ce qui ne fait régulièrement qu'empirer l'odeur déjà fétide de l'endroit.

Les victimes sont attachées entre elles avec des chaînes volées dans des salles de stockage au-dessus et laissées immergées dans le puits. Seaton enlève la peau de ses victimes par blocs irréguliers, ce qui les rend presque méconnaissables. Il leur arrache également les yeux pour les enfoncer dans ses propres orbites vides. De tels yeux durent rarement longtemps, ce qui force Seaton à les échanger contre des paires fraîches.

Si Seaton ne peut plus entrer dans son puits, son choix suivant est le fleuve Miskatonic, non loin du pont de North-West Street. Là, il a localisé une Ford Model T abandonnée dont seul le toit émerge. Elle servira de repaire de remplacement.

Les victimes de Seaton sont alors entreposées dans le coffre de la voiture tandis que lui sommeille sur le siège du conducteur. Utiliser ce repaire peut cependant conduire à sa découverte, car la graisse humaine agit comme l'huile à la surface de l'eau, qu'elle calme, et fait se comporter le fleuve d'une manière inhabituelle que peut repérer une personne depuis la rive en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*.

Les investigateurs découvrant et voyant l'un de ces terribles repaires de Seaton doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D4+1 points) si Seaton y a entreposé des victimes.

La poupée (Université Miskatonic)

Avant de se lancer dans sa folie meurtrière, Seaton se met à la recherche de la seule chose qui pourrait être employée contre lui pour le détruire : la poupée de Fowler faite à sa ressemblance. Il est attiré magiquement vers elle, ce qui lui permettra avec le temps de la localiser. Même si les investigateurs l'ont emportée, son attraction reste la plus forte dans la réserve du Département d'Archéologie de l'Université Miskatonic.

En entrant par effraction à l'école pour récupérer la poupée, Seaton tombe sur Nathan Rickards et l'attaque, mais ce dernier parvient à s'échapper et sauve sa peau – mais pas sa Santé Mentale. Rickards est transporté à l'hôpital, où ses blessures (de profondes marques de fouet) sont soignées, puis il est transféré, une semaine plus tard, à l'Asile d'Arkham [*Arkham* n° 201]. Voir **Aide de jeu Qui aime bien n°4.**

Les investigateurs qui se rendent à l'asile s'en voient refuser l'accès par les médecins et la police, à moins qu'ils ne réussissent un test de *Baratin* ou de *Persuasion*. Toutefois, l'étudiant ne livrera aux investigateurs aucune information ; il bredouille sans arrêt des propos laissant entendre qu'il fait partie d'une expédition en Égypte.

Si les investigateurs ont emporté la poupée, Seaton commence à les suivre à la trace. Il a un lien personnel avec la poupée suffisamment fort pour la retrouver en l'espace d'1D3 jours. Si la poupée se trouve toujours dans la réserve du Département d'Archéo-logie de l'Université Miskatonic, Seaton la vole et la garde par-devers lui pour le reste du scénario (dans la poche de son long pardessus sale).

Quoi qu'il en soit, il poursuit son objectif de punir les enfants d'Arkham, passant à l'École élémentaire Hubbard pour châtier ses victimes dès que possible.

La liste des méchants enfants (École publique Hubbard)

Seaton veut que les enfants soient punis. Juste après le coucher du soleil, la nuit suivant sa visite à l'Université Miskatonic, il s'introduit par effraction dans l'École publique Hubbard en brisant une fenêtre.

Il met alors sens dessus dessous une classe de quatrième, brise des placards ouverts, disperse des papiers, et renverse des bureaux à la recherche de deux objets précis : un livre de retenues et un répertoire de l'école. Il finit par les trouver tous deux et les emporte.

Si les investigateurs devinent le secret de Seaton et essayent de lui tendre ici une embuscade, ils tombent sur l'abomination au moment où elle déniche les livres qu'elle cherchait. Pourtant, toute rencontre avec Seaton sera presque immédiatement interrompue : quatre Goules, qui suivaient l'instituteur mort-vivant, attaquent en effet les investigateurs en essayant de protéger leur trophée. Profitant de la confusion, Seaton s'enfuit avec les livres, laissant les investigateurs affronter les Goules.

Les Goules se battent jusqu'à ce que Seaton s'échappe, mais se lancent à sa poursuite aussitôt après. Le livre de retenues en sa possession, Seaton peut désormais retrouver « les méchants enfants ».

Si les investigateurs ont vent de cet incident après que l'effraction ait eu lieu (voir **Aide de jeu Qui aime bien n°5**), ils peuvent interroger Eliza Walker, l'enseignante dont la classe a subi l'intrusion. Elle s'y trouvera d'ailleurs, à nettoyer tout ce désordre et à faire le tour des dégâts. Si les investigateurs l'aident à faire le ménage, elle leur parlera volontiers ; dans le cas contraire, obtenir des informations de sa part nécessitera de réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion*.

Aide de jeu - *Qui aime bien* n°4

AUGUST 28
UN ÉTUDIANT DE L'UNIVERSITÉ MISKATONIC BLESSÉ

Une entrée par effraction à l'Université Miskatonic tôt hier soir a laissé un étudiant, Nathan Rickards, 21 ans, grièvement blessé. L'intrus a pris la fuite sans rien emporter.

Rickards est un étudiant diplômé du Département d'Archéologie. Il travaillait seul dans une réserve du Bâtiment des arts libéraux, situé à l'angle de College Street et de West Street. De l'attaque, il montre de profondes marques de fouet et a été transporté à l'hôpital Ste. Mary.

L'inspecteur de police d'Arkham, M. Ray Stuckey, a apporté ces commentaires : « Le coupable était probablement perdu, car le Département ne conserve aucune valeur. Nous pensons que Rickards sera bientôt en mesure de nous fournir une description complète de son agresseur. Dans l'intervalle, nous demandons aux étudiants de ne pas jouer les héros s'ils voient des visages inconnus sur le campus. Celui qui a attaqué Rickards est très dangereux et nous ne voulons pas qu'un incident de ce type se reproduise. »

Quiconque possède des renseignements susceptibles de concerner cette affaire est prié de contacter l'inspecteur Stuckey.

Elle affirme que les seules choses qui manquent apparemment sont des exemplaires du répertoire des étudiants et du livre de retenues. Elle peut se souvenir des noms des enfants qui apparaissent le plus souvent dans ce dernier : « une petite brute nommée Charlie Baker, sa petite amie Ruth Mowry, le voleur Nelson Barnard et Sep Howlett, le plus jeune danger public d'Arkham ».

La rapporteuse (Quartier marchand)

La première victime de Seaton s'appelle Lucy Potter. Elle ne fait pourtant pas partie des noms présents sur la liste d'Eliza Walker, mais on peut tout de même la trouver mentionnée dans le registre des retenues, en tant que dénonciatrice. Elle disait en effet à sa maîtresse ce que les « mauvais enfants » faisaient et son nom apparaît presque à chaque page du livre. Elle habite au 28 Crane Street, un pâté de maisons situé au sud de l'École élémentaire Hubbard. Le jour de son enlèvement, elle fait du lèche-vitrine au Grand magasin Gleason [*Arkham* n° 426] et perd la notion du temps. Elle est enlevée à la nuit tombée alors qu'elle est en train de rentrer.

Seaton la rattrape alors qu'elle coupe à travers le chantier de construction de la Résidence Jonathan Edwards [*Arkham* n° 607] (Université Miskatonic, 270 South West Street, emplacement 2 de la carte d'Arkham, p. 123). Voir **Aide de jeu Qui aime bien n°6.**

Les investigateurs à la recherche de Lucy peuvent retracer son itinéraire entre le Grand magasin Gleason et là où elle habite. En chemin, ils passent devant le chantier de construction. Toute personne examinant le site et réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarque un chat errant en train de jouer avec la langue coupée de la jeune fille. Le corps de Lucy se trouve dans le repaire de Seaton.

Les investigateurs ne seront probablement pas présents lors de cette attaque, car Eliza ne mentionne pas la fillette ; pour cette dernière en effet – et même si elle est effectivement mentionnée dans le registre –, Lucy ne fait pas partie des mauvais enfants.

Les Goules de Fowler examinent le site la nuit suivant l'attaque de Seaton et peuvent alors y croiser les investigateurs. Si cela se produit, le gardien peut souhaiter à ce moment insérer l'Événement Sept (voir « Chronologie des événements », p.144).

ENTY-EIGHT PAGES - ARK
EFFRACTION DANS UNE ÉCOLE

L'École publique Hubbard a été vandalisée la nuit dernière, ce qui constitue le deuxième incident violent perpétré dans un établissement d'enseignement de notre région. La police pense que les coupables étaient des clochards probablement à la recherche d'un endroit où dormir.

Elle demande à tous les témoins possibles de cette effraction de lui faire aimablement parvenir toute information qu'ils auraient en leur possession.

On soupçonne que l'incident s'est déroulé après 8 heures du soir, mais avant 1 h du matin, quand un agent de police a découvert, en passant, une fenêtre brisée.

Aide de jeu -
Qui aime bien n°5

Qui a aperçu cette fillette ?

La police lance un appel à témoins à propos de l'enlèvement de Lucy Potter, 12 ans, habitant au 28 Crane Street.

La jeune fille a été vue pour la dernière fois hier après-midi, portant une robe à motif bleue, en train de faire du lèche-vitrines au Grand Magasin Gleason sur West Church Street. Harriet Potter, la mère de la fillette, m'a déclaré : « C'est une brave petite fille, une élève modèle ; elle n'a jamais été mêlée de près ou de loin à un problème quelconque. Elle ne serait pas enfuie de la maison, Lucy n'est même pas en retard pour le dîner. »

Lucy est décrite comme faisant un peu plus d'1,50 m de haut, avec des cheveux et des yeux brun foncé.

Quiconque possède des renseignements sur l'endroit où pourrait se trouver Lucy Potter est invité à les communiquer à l'inspecteur Ray Stuckey, au Poste de police d'Arkham.

Nos prières accompagnent celles de sa famille pour un prompt retour de la fillette chez elle, saine et sauve.

Aide de jeu -
Qui aime bien n°6

La petite brute (Quartier marchand)

Charles Baker est davantage cité dans le livre de retenues de Walker que n'importe quel autre enfant. Ses incartades sont nombreuses ; depuis son CP, il a grandi, est devenu plus rusé et plus violent que les autres enfants de son âge. Il vit avec son père et ses quatre frères dans une maison délabrée située juste à côté de Hill Street (emplacement 3 sur la carte Arkham, p. 123). Seaton l'attrape sur un terrain vague servant de terrain de baseball situé entre Boundary et Hill Street. Charlie sera en train de compter son butin, c'est-à-dire la petite monnaie extorquée aux gosses plus petits, qu'il enterre dans un pot sur le terrain vague.

Le terrain a vue sur le Vieux cimetière boisé. En réussissant un test de *Volonté*, les investigateurs fouinant ici la nuit apercevront la lumière spectrale de Fowler flotter au-dessus de Hangman's Hill. S'ils fouillent le terrain vague à la recherche de signes des enfants disparus, ils découvriront un pot cassé, des pièces de monnaie dispersées, et des traces de sang.

Les investigateurs réussissant un test de *Pister* trouveront les traces de quelque chose à la démarche traînante conduisant, en direction du nord, sur Boundary Street. Il s'agit de la direction générale, à la fois de l'École élémentaire Hubbard et du Bâtiment des écoles publiques (emplacement 4 sur la carte d'Arkham, p. 123). Le gardien peut en informer les investigateurs qui ne réalisent pas cela s'ils réussissent un test d'*Intuition*.



Aide de jeu -
Qui aime bien n°7

NOUVELLES DISPARITIONS D'ENFANTS

Quelques jours seulement après la disparition de Lucy Potter, 12 ans, trois de ses camarades de classe se sont également évanouis dans la nature. Je suis en effet en mesure de vous confirmer que Charles Baker, 14 ans, son frère Peter Baker, 12 ans, ainsi que Ruth Mowry, 14 ans, ont tous disparu depuis ce premier incident. Charles, il y a deux jours, tandis que Peter et Ruth semblent s'être volatilisés un jour plus tard, après être semble-t-il sortis pour partir à la recherche de Charles. La police ne semble avoir aucune piste.

Les citoyens sont invités à communiquer toute information qu'ils pourraient avoir à l'inspecteur Ray Stuckey, au Poste de police d'Arkham.

Les complices (Quartier marchand)

Peter Baker est le frère cadet de Charles Baker, et Ruth Mowry est la petite amie de ce dernier. Les deux sont mentionnés dans le livre de retenues de Walker, le plus souvent en raison de leur complicité dans les combines de Charlie. Après la disparition de Charles, ces deux-là finissent par retrouver son agresseur. Ils suivent Seaton et Charles (enfin, son cadavre) jusqu'au Bâtiment des écoles publiques, ce qui s'avère être leur perte, car Seaton les attrape tous les deux facilement et les massacre. Voir **Aide de jeu Qui aime bien n°7.**

Après cela, l'instituteur mort-vivant abandonne le puits, car il est effrayé à l'idée que si les enfants peuvent le retrouver ici, d'autres ne doivent sûrement pas être loin derrière. Il déménage vers son repaire secondaire le long du fleuve Miskatonic. Seaton abandonne ses trophées macabres antérieurs, quatre cadavres écorchés, enchaînés ensemble dans le puits.

Deux chiens, un lièvre (n'importe où)

[NdT : allusion probable au jeu stratégique dit « du lièvre et du chien », dans lequel on joue un lièvre contre… trois chiens !]

Une fois que les investigateurs commencent à suivre Seaton, cela les fait inévitablement entrer en conflit avec les Goules de Fowler. Si ces dernières continuent régulièrement à voir les investigateurs sur les traces de Seaton, elles finiront peut-être par penser qu'il y a un lien entre eux. Quatre d'entre elles tenteront alors de tendre une embuscade aux investigateurs, idéalement en les maîtrisant et en en capturant un. Les Goules n'attaqueront pas de groupes importants d'investigateurs, et à condition d'avoir au minimum des chances de deux contre un.

Si ce guet-apens est couronné de succès, le captif des Goules est traîné par elles jusqu'au sous-sol d'une maison abandonnée située sur Boundary Street, proche à la fois du cimetière et du terrain vague où Charles Baker a été capturé. Les murs de ce sous-sol sont épais et la maison isolée des autres – elle a précisément été choisie pour ces raisons. Les Goules interrogent alors leur captif en essayant de découvrir pourquoi ils s'intéressent, lui et ses compagnons, à Seaton.

Elles ont une méthode d'interrogatoire assez inhabituelle : manger les orteils d'un sujet, un par un, avant de remonter. Les Goules prennent leur temps, laissant leurs langues moites s'attarder avant de mordre pour mieux terroriser leurs victimes.

« La petite cochonne », chante l'une d'elle, tandis que l'autre dévore la chair de l'investigateur. Cela lui inflige 1 point de dégâts par orteil et le sujet subit une perte de 0/1D4 points de Santé Mentale pour le fait d'affronter cette épreuve – sans compter la perte pour le fait de voir les Goules, qui doit être traitée séparément.

Les Goules s'arrêtent si elles obtiennent les informations qu'elles recherchent : la raison pour laquelle les investigateurs en ont après Seaton. Elles diront : « Laissez-le nous, nous essayons nous aussi de l'arrêter. Faites marche arrière et laissez-nous faire notre travail, sinon, la prochaine fois, nous commencerons par la tête et non par les pieds. »

Les Goules partent durant la journée, laissant leurs victimes ici bien attachées. Les investigateurs essayant de secourir un ami capturé peuvent suivre la piste des Goules jusqu'ici en détectant leur odeur nauséabonde persistante de chair morbide. Les Goules ont creusé un tunnel conduisant hors du sous-sol grâce auquel elles peuvent fuir si nécessaire.

Le voleur (quartier marchand)

Nelson Barnard vit avec ses parents à l'angle de West Pickman Street et de Hill Street, à l'emplacement 5 sur la carte d'Arkham, p. 123. Eliza Walker l'a classé parmi les voleurs, et elle a raison, car Nelson est kleptomane. Il prend ce qu'il peut, quand il le peut, quelle que soit la valeur de l'objet, et entrepose ensuite son butin dans le grenier de sa maison – le seul endroit où sa mère ne se rend jamais.

Seaton s'introduit dans la maison des Barnard et attaque Nelson dans le grenier, à côté de sa cachette d'objets volés. Toute personne inspectant les lieux après cette attaque découvre les signes d'une lutte, mais incroyablement peu de sang. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* localisent cinq doigts sectionnés, non par un couteau, mais par des dents. Nelson finit dans le coffre de la Ford T immergée dans le fleuve Miskatonic, dans le repaire secondaire de Seaton.

Capturés (Quartier marchand)

Septimus « Sep » Howlett est le dernier enfant que Seaton enlève. Sep est un bagarreur et un fauteur de troubles né qui rêve d'intégrer les Finlandais, une bande d'Arkham pour laquelle il fait de petits boulots, comme de délivrer des messages et vendre de petites quantités d'alcool. Seaton tente de s'emparer de Sep sur West River Street, mais l'adolescent, costaud, parvient à s'échapper. Sep s'enfuit vers la maison en coupant à travers l'Ancien cimetière boisé, et Seaton, sans se soucier du danger, le suit. Ils voient tous les deux déferler un groupe imposant de Goules envoyées par Fowler, qui les ligotent et les traînent jusqu'à Hangman's Hill.

Si les investigateurs sont présents lorsque cela se produit, 1D6+2 Goules les attaquent eux aussi. Les créatures tentent de maîtriser leurs victimes plutôt que de les attaquer directement, afin de les immobiliser et de laisser leur maîtresse décider de ce qui leur arrivera.

Si les investigateurs battent les Goules, ils constatent néanmoins que Sep et Seaton ont été, durant le combat, emmenés à Hangman's Hill. S'ils sont capturés, les investigateurs sont eux aussi conduits jusqu'à la colline.

Une réunion ayant pour sujet l'immortalité (Vieux cimetière boisé)

La nuit est étouffante, l'air humide, le ciel noir de nuages épais masquant la lune et les étoiles. Quelque part, une horloge sonne



minuit, le vent se lève, et une tempête se prépare. Fowler veut Seaton pour deux raisons : la vengeance et la liberté. Seaton la répugne pour l'avoir trahie et laissée mourir sur Hangman's Hill.

Être liée à ce site n'était guère le sort qu'elle avait envisagé et ce qui rend la situation d'autant plus exaspérante, c'est que Seaton, le seul responsable, puisse lui se déplacer librement.

La boule de lumière spectrale apparaît et semble planer près des Goules qui s'emploient à arracher à Seaton membre après membre.

Le mort-vivant se tord de douleur avant de pouvoir se régénérer et se réformer. Fowler l'oblige à accomplir ce processus plusieurs fois, avant de se rapprocher du sol, tandis que les Goules pressent le visage de Seaton contre la boule « pour embrasser l'ourlet de ma jupe, comme je m'étais promise que tu le ferais ».

La stratégie de libération de Goody Fowler

Après cette humiliation, l'attention de Fowler se concentre sur son espoir de retrouver un corps physique. Elle a l'intention de transférer sa conscience dans celui, décomposé, mais solide et libre de mouvement, de Seaton, détruisant en passant l'âme de ce dernier. Cela lui permettra de quitter Hangman's Hill et de se déplacer dès lors sans entraves.

Pour achever ce plan et prendre possession du corps de Seaton, Fowler doit d'abord détruire les restes de l'âme de ce dernier, y compris les fragments piégés dans sa poupée enchantée. Cette dernière, à ce stade, se trouve dans l'un des deux endroits suivants : dans la poche de Seaton ou en possession des investigateurs. Quoi qu'il en soit, Fowler saura exactement où elle se trouve et utilisera tout ce qui est à sa disposition (les Goules) pour la récupérer.

Petit groupe de Goules

	Goule n°1	Goule n°2	Goule n°3	Goule n°4
FOR	15	16	15	12
CON	13	10	9	12
TAI	13	14	15	18
INT	12	10	17	12
POU	11	14	13	15
DEX	14	13	12	17
Mouvement	09	09	09	09
Points de Vie	13	12	12	15
Impact	+2	+2	+2	+2

Si elle y parvient, la sorcière demande aux Goules de la jeter dans sa propre forme enflammée. La poupée éclate alors dans un éclair blanc et chaud accompagné d'une odeur de soufre. À ce moment, la lumière spectrale disparaît, l'âme de Seaton est détruite, et Fowler prend le contrôle de sa forme décomposée. Être témoin de cette scène coûte 1/1D8+1 point de SAN.

Victoire des investigateurs

Il y a plusieurs manières pour les investigateurs de réussir ce scénario. Ils peuvent capturer Christopher Seaton et l'enterrer. Se servir du pieu, des chaînes et des bandes de toile trouvés dans la réserve de l'Université met une nouvelle fois Seaton en sommeil dans sa tombe. Bien que ce ne soit pas une solution permanente, elle a, la dernière fois, fonctionné tout de même plus de 200 ans.
Les investigateurs peuvent utiliser la poupée enchantée afin de combattre Seaton, mais ne peuvent pas le détruire par ce moyen, à moins de connaître le mot latin adéquat. S'ils découvrent ce mot – *vermis* – dans le grimoire de Fowler, ils peuvent brûler la poupée pendant qu'ils se trouvent en ligne de mire de Seaton, ce qui le détruit intégralement. En même temps, cela contrecarre l'objectif de Goody Fowler qui était de voler le corps de Seaton et la prive en effet de la libération qu'elle envisageait de son emprisonnement sur Hangman's Hill. Si l'on ne se sert pas de la poupée ou de la combinaison des chaînes, des bandes de toile et du pieu, Seaton est presque inarrêtable (voir ci-dessous).

Une fois Seaton de nouveau emprisonné, ou détruit de façon permanente, un formidable orage éclate soudain. Il dure presque deux jours et met un terme final à la vague de chaleur. Le frais baiser de septembre arrive bientôt, et les enfants d'Arkham peuvent enfin entamer, en toute sécurité, une nouvelle année scolaire.

Victoire de Fowler

Si Goody Fowler parvient à habiter le corps de Seaton, elle quitte la région le plus rapidement possible. Elle parle à Sep et aux investigateurs prisonniers, en leur expliquant qu'elle aura besoin d'espions et de guides dans ce nouveau monde, car ses Goules ne sont pas des sources idéales d'information. La sorcière promet à ses serviteurs potentiels de grands pouvoirs s'ils consentent à la servir. L'autre option qu'elle leur propose est la mort immédiate. Sep consent à ces termes, tandis que les investigateurs qui refusent sont déchiquetés et dévorés par les Goules. Les investigateurs peuvent en cet instant essayer de combattre les Goules et Goody Fowler (nouvellement ancrée dans la forme immortelle de Christopher Seaton), mais ce sont des adversaires redoutables. Une fois cela fait, elle retourne à sa maison et à son grimoire. Au fil du temps, elle façonne son nouveau corps en une forme plus plaisante. Elle exige des comptes rendus réguliers de la part de ses nouveaux serviteurs. Même si elle n'a aucun moyen magique lui permettant de les forcer à obéir (à moins de fabriquer des poupées d'envoûtement), elle espère que les menaces et les intimidations suffiront.
Et, si ce n'est pas le cas, elle contactera un grand nombre de Goules et appellera des Maigres Bêtes de la Nuit et des Horreurs chasseresses.

À long terme, Fowler espère se réimplanter à Arkham comme une force avec laquelle il faut compter. Cela pourrait ne pas très bien s'harmoniser avec les pouvoirs en place, mais ceci est une autre histoire.

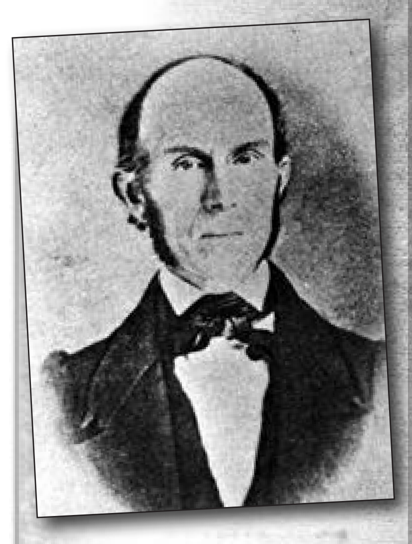
Christopher Seaton, entité unique

« C'est la méthode habituelle des employés de maison que d'impressionner les enfants et de les garder dans la soumission, en leur parlant du Père Fouettard et autres noms semblables, car ces derniers portent avec eux l'idée de choses terribles et heurtant les consciences qui habitent les ténèbres, et doivent soigneusement être évitées. »
— John Locke, *Écrits pédagogiques*

Christopher Seaton, autrefois instituteur au caractère faible, passa un pacte avec Goody Fowler pour acquérir une plus grande force en échange de son aide pour l'enlèvement d'enfants destinés à des sacrifices. Quand, en 1704, la foule se souleva contre la sorcière, il s'y joignit rapidement pour dissimuler le fait qu'il était son complice consentant.

À sa mort, Fowler maudit le traître, le transformant en un justicier immortel s'attaquant aux enfants d'Arkham, le Père Fouettard. Seaton fut capturé par des parents de ses victimes et emprisonné dans une tombe cachée. De récents travaux publics, combinés à la canicule du mois d'août, ont ressuscité Seaton, qui reprend sa mission maudite, celle de punir les enfants désobéissants.

Seaton apparaît sous la forme d'un enchevêtrement d'os bruns, se déplaçant par à-coups dans les ombres comme une poupée cassée. Dans sa main droite, il porte un fouet, fait de bandes de sa propre peau attachées à un manche en os. Seaton s'enveloppe avec la peau sanglante collectée auprès de ses victimes. Ce monstre s'empare également des yeux de ses victimes, puis les insère dans ses propres orbites vides. Plus il fait de victimes, plus il devient impitoyable.



Christopher Seaton,
Père Fouettard

Caractéristiques

CON	n/a	Endurance	n/a %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Mouvement	08

Compétences

Athlétisme	65 %
Discrétion	75 %
Écouter	55 %
Nage	65 %
Pister	60 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	80 %

Attaques

- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 65 %
  Dégâts spéciaux
- Fouet 70 %
  Dégâts 1D4
- Griffes 60 %
  Dégâts 1D4+1+4

Protection
Aucune, mais régénère 2 PVie par round même réduit à zéro ou au-dessous. Encaisse les dégâts minimums des armes perforantes.

Perte de SAN
1/1D6+1 ou 1/1D8 si trempé du sang de victimes multiples

Goody Fowler,

dans le corps de Seaton

Caractéristiques

CON	n/a	Endurance	n/a %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Mouvement	08

Compétences

Athlétisme	28 %
Discrétion	40 %
Écouter	35 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Pharmacie	75 %
Sciences formelles : astronomie	65 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Sciences occultes	60 %
Sciences de la vie : biologie (poisons)	70 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Grec	20 %
Latin	55 %

Attaques

• Griffes 50 %
Dégâts 1D4+2

Protection

Aucune, mais régénère 2 PVie par round même réduit à zéro ou au-dessous. Encaisse les dégâts minimums des armes perforantes.

Note : Si Goody Fowler prend le contrôle du corps de Seaton, elle n'aura pas les vulnérabilités liées au fait d'avoir une poupée d'envoûtement. Cependant, elle sera vulnérable aux contrôles physiques et enchantés aussi bien qu'aux attaques magiques.

Sortilèges

Appeler/Contrôler une Horreur Chasseresse, Appeler/Contrôler un Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens, plus tout autre au choix du gardien.

Perte de SAN

1/1D6+1 ou 1/1D8 si trempé(e) du sang de victimes multiples

Seaton est raisonnablement intelligent et doué de parole, mais il est mentalement dérangé et confus. Il est rempli d'apitoiement sur soi et de méchanceté, haïssant les « mauvais » enfants et leur reprochant son état actuel.

Seaton est poussé à la vengeance meurtrière contre ces enfants et voit ceux qui tentent de l'empêcher d'effectuer ce travail comme des enfants méchants eux-mêmes. Il attend la nuit pour se déplacer, restant durant la journée dans des repaires cachés contenant de l'eau. En combat, Seaton attaque avec la griffe osseuse de sa main gauche et le fouet brandi dans sa main droite.

Ce dernier peut, soit infliger des dégâts, soit saisir l'adversaire, en le renversant, l'immobilisant ou le désarmant.

Si c'est pour l'immobiliser, le fouet s'attache à sa cible et lui inflige une brûlure acide (1D2 points de dégâts par round).

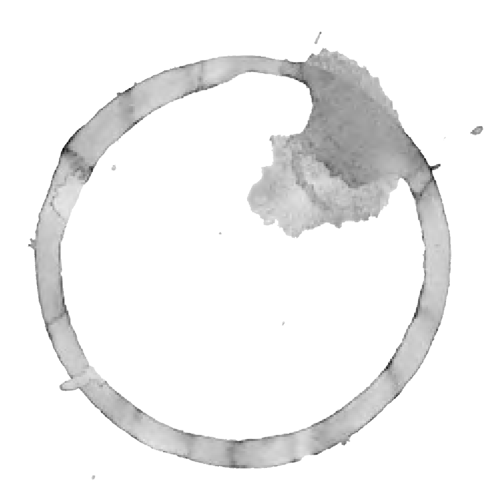
La seule façon de se libérer est alors, pour l'investigateur, de battre la FOR 21 de Seaton contre sa propre FOR sur la Table de Résistance. Seaton utilisera ce type d'attaque contre des adversaires isolés comme une forme de torture.

Seaton est, dans les faits, immortel et invulnérable. Il régénère rapidement les dégâts subis (2 points par round), même s'il est réduit à zéro ou moins de Points de Vie. Mais il est cependant fragilisé par plusieurs vulnérabilités. On peut ainsi arriver à le maîtriser et à l'attacher, et réaliser cela au moyen de la combinaison originale des chaînes, des bandes de toile enchantées, et du pieu en bois qui rend Seaton inerte (un sommeil sans fin, sauf si ces liens sont enlevés).

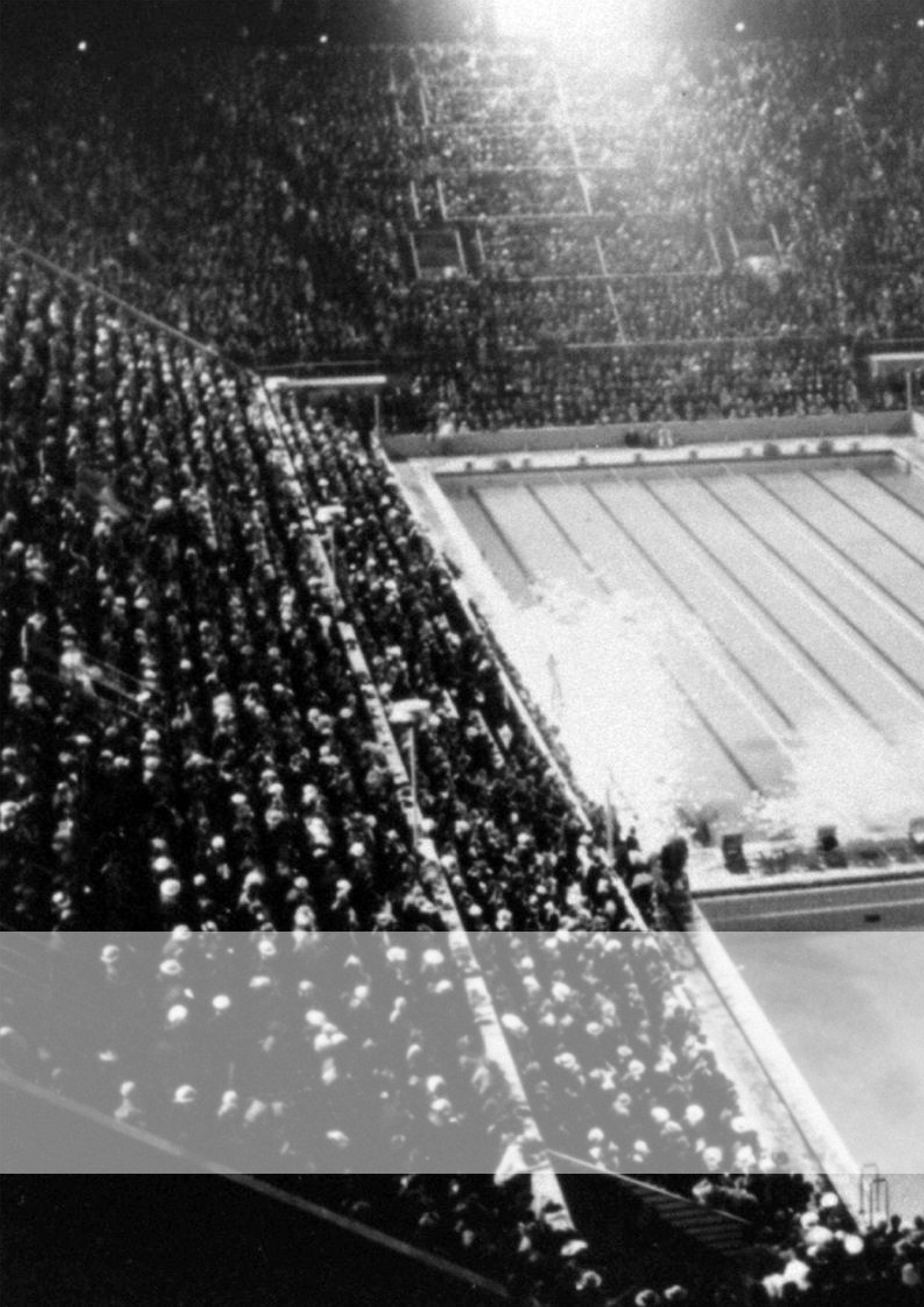
Des dégâts peuvent également lui être infligés à distance en endommageant la poupée d'envoûtement que Goody Fowler a réalisée à son image. Si elle est détruite, Christopher Seaton est lui-même détruit.

Récompenses en Santé Mentale

Vaincre Seaton ....+1D6 SAN
Sauver les victimes ....1 point pour chaque victime
Détruire la maison de Fowler..+1D8 SAN
Détruire le grimoire de Fowler ....+1D8+1 SAN
Parvenir à démêler toute l'histoire de Seaton...................+1 point
Empêcher la résurrection de Fowler................................+1D6 SAN
Détruire Fowler ....+1D8 SAN









L'Espoir

Par Oscar Rios



Scénario 6

L'Espoir

par Oscar Rios

Où les investigateurs suivent un mystère d'Arkham jusqu'à Innsmouth et tombent sur une histoire d'amour que l'on ne peut entendre que dans les Terres de Lovecraft.

En quelques mots…

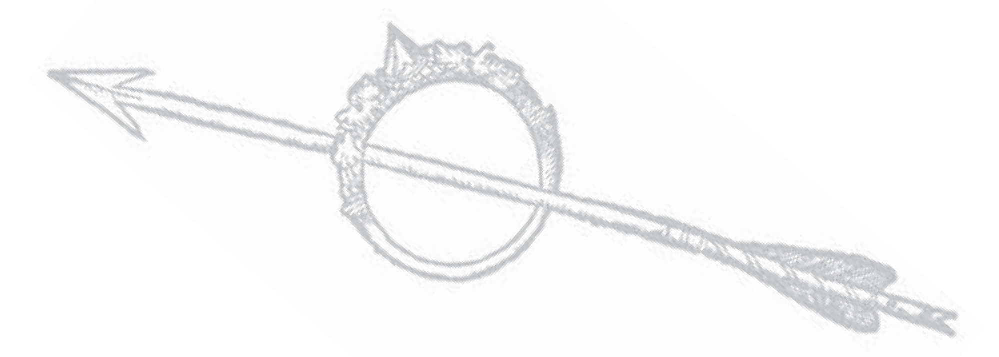
Un nageur brillant d'Arkham s'apprête à intégrer l'équipe olympique en vue de la IXe Olympiade qui se déroulera en 1928 à Amsterdam. Mais son passé, qui remonte jusqu'à la terrible ville d'Innsmouth, le rattrape et les investigateurs auront bien du mal à éclaircir tous les éléments du problème pour finalement lui sauver la vie.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont recrutés par Andrew Fisher afin d'enquêter sur plusieurs éléments qui semblent compliquer sa participation aux Jeux olympiques d'été d'Amsterdam : un journaliste un peu trop pressant et curieux, un paquet au message énigmatique, et un compte en banque ayant financé sa vie et celle de ses tantes depuis qu'il a deux ans, mais qui maintenant pourraient bien devenir un handicap pour son intégration au sein de l'équipe olympique de natation américaine.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver l'amoureuse** qui a envoyé à Andrew Fisher un paquet troublant.
- Après le coup monté contre lui, **se servir des éléments déjà réunis** par le journaliste Floyd Tobey pour faire avancer l'enquête.
- **Se rapprocher avec précaution d'Innsmouth** et régler le problème d'Andrew Fisher, soit en passant un deal avec la famille Marsh, soit en délivrant le nageur s'il a été enlevé.



Ambiance

Entre Arkham et Innsmouth – pour laquelle ce scénario peut être une excellente initiation –, et en passant par Boston, les investigateurs devront faire bien du chemin pour exploiter tous les éléments de cette enquête. Il leur faudra être souvent très prudents et ne pas parler à n'importe qui n'importe comment. Les gens ont davantage tendance à disparaître à Innsmouth qu'à s'en échapper sains et saufs…

N.B. Les ouvrages *Les Terres de Lovecraft/Arkham* et *Les Terres de Lovecraft/Innsmouth, Avant et après la chute*, parus aux Éditions Sans Détour (volumes n° 12 et n° 17) sont très utiles pour donner davantage de profondeur à ce scénario. C'est pourquoi, pour chaque lieu et personnage référencé dans ces livres, nous avons ajouté le numéro qui y renvoie directement entre crochets (précédé de « A » pour Arkham et de « I » pour Innsmouth). Signalons également que l'ouvrage sur le comté d'Essex emprunté par le journaliste Floyd Tobey dans ce scénario est disponible en téléchargement à l'adresse : http://archive.org/details/standardhistoryo00trac.



Introduction

L'Amérique adore les héros, et Andrew Fisher en possède toutes les qualités : beau, brillant, humble, et, par-dessus tout, vainqueur confirmé. Pendant son séjour au Lycée public d'Arkham [n° A603], il a été à la tête des « Commandants », son équipe de natation, toute la saison sans qu'ils subissent une seule défaite et ses camarades ont fini par le surnommer le « Commandant en chef ».

À l'Université Miskatonic, Andrew a également mené les Blaireaux durant deux saisons victorieuses, et il est assuré de pousser cette série jusqu'à trois. Pour tout dire, personne n'a été capable de le battre et ses concurrents ont fini par abandonner tout espoir, pour se contenter de la deuxième place.

Tout cela pourrait faire d'Andrew Fisher une personne enviée, voire détestée, mais ses manières désarmantes, sa nature avenante, et son remarquable sens de la sportivité gomment les plus profondes rancunes – nul doute, Andrew Fisher est un vrai champion.

La natation n'est pas le sport universitaire le plus populaire à Arkham, mais Andrew Fisher est en train de changer cet état de fait. Il fend l'eau comme s'il était né pour cela, plus poisson qu'homme et, à chaque victoire, sa renommée grandit dans le Massachusetts, à travers la Nouvelle-Angleterre, et a fini par atteindre les dénicheurs de talents du Comité olympique américain.

Les Jeux de la IX[e] Olympiade, fraîchement rebaptisés Jeux Olympiques d'été, se tiendront à Amsterdam l'année prochaine. Les nations du monde entier sont à pied d'œuvre pour constituer les meilleures équipes de jeunes athlètes. En temps normal, la fierté nationale est déjà un élément important, mais cette fois-ci, les enjeux sont encore plus grands. L'Allemagne revient à la compétition olympique pour la première fois depuis la Grande Guerre, après avoir été bannie des Jeux entre 1920 et 1924. Les vieilles rivalités refont surface même si, désormais, les batailles sont menées à coups de médailles et non plus de territoires.

Toute la Nouvelle-Angleterre est en ébullition devant la possibilité qu'a Andrew Fisher d'intégrer l'équipe de natation américaine et de se retrouver en compétition contre les meilleurs athlètes du monde. Il a été invité en mars prochain aux sélections olympiques de natation organisées par la National Collegiate Athletic Association, qui se dérouleront à l'Université de Pennsylvanie. Le jeune homme modeste est rapidement devenu une célébrité et les reporters de journaux et de radio toujours plus avides de recueillir des informations ou d'obtenir des entrevues avec



lui. Outre l'intérêt du public, Andrew suscite l'attention du gouvernement fédéral ; il y a des rumeurs d'enquêtes sur le passé de tous les membres potentiels de l'équipe olympique. Le gouvernement veut être certain que ceux qui représenteront les États-Unis soient des individus intègres, sains et, pardessus tout, dévoués à leur pays. Il semble que tout le monde veuille participer à l'espoir olympique.

Informations pour le gardien

L'histoire d'Andrew Fisher est complexe et tragique à la fois. C'est une histoire d'amour, de celles qui ne peuvent être racontées qu'au pays d'Arkham et qui débute bien avant la naissance d'Andrew. Elle commence dans la ville d'Innsmouth, et la manière dont elle se terminera dépendra des investigateurs. Nous allons commencer par ce qu'Andrew sait sur cette question et sur le problème qu'il pense avoir.

Le problème d'Andrew

Depuis la mort prématurée de ses parents lorsqu'il avait deux ans, Andrew Fisher vit à Arkham avec ses cousines plus âgées, qu'il considère comme des tantes. Peu de temps après ce décès, ses tantes donc, Catherine et Veronica, ont reçu une lettre envoyée par la Première banque d'Arkham [n° A214] leur expliquant qu'un compte avait été ouvert pour elles en fiducie à destination d'Andrew Fisher. Leurs demandes de renseignements au sujet de l'origine de ce compte donnèrent peu de résultats, le directeur de la banque leur expliquant que leur bienfaiteur souhaitait rester anonyme. Le compte, très généreux, était réapprovisionné par des dépôts réguliers le premier de chaque mois.

Andrew et ses tantes ont vécu confortablement grâce à cet argent. De temps en temps, d'autres choses arrivaient par la poste pour Andrew, comme des billets pour le théâtre ou le paiement de frais d'inscription pour une colonie de vacances. Une fois même, un précepteur est arrivé pour aider Andrew en mathématiques, tous frais payés. La manière dont le bienfaiteur en était venu à apprendre qu'Andrew avait des difficultés dans cette matière restait un mystère complet. Le jeune homme ne perdait aucune des occasions qui lui étaient offertes et s'en servait pour exceller dans ses études et sa passion pour la natation de compétition.

Andrew ne sait pas d'où provient l'argent de son fonds en fiducie et n'a fait en réalité aucune tentative vraiment sérieuse pour le découvrir. Les employés de la banque ont de toute manière toujours découragé de telles requêtes et refusé de livrer la moindre information. Mais avec des enquêteurs fédéraux sur le point de se pencher sur son passé, le jeune homme est inquiet à l'idée que la venue au grand jour de l'existence de son bienfaiteur inconnu puisse compromettre ses chances d'intégrer l'équipe olympique. Cet argent pourrait-il provenir d'une source illégale ou d'un groupe politique fâcheux ? Pourrait-il avoir quelque chose à voir avec l'assassinat de ses parents ? Andrew veut maintenant le savoir avant de partir pour les sélections olympiques.

Une histoire d'amour à Innsmouth

Le père d'Andrew, Kyle Fisher, est né et a grandi à Innsmouth. Homme au sang non souillé, il travaillait comme instituteur, instruisant les enfants de la ville dans une petite école. C'est là qu'une jeune élève hybride s'enticha de lui. Elle s'appelait Esther Marsh et était la fille de Barnabas Marsh, patriarche de la puissante et redoutée famille Marsh. La jeune fille fit des avances réitérées au jeune et bel enseignant. Kyle, terrifié par cette fixation de la jeune fille sur lui, répondit à Esther qu'elle était beaucoup trop jeune pour ce type de relation, ce à quoi elle lui rétorqua qu'une fois qu'elle aurait seize ans, ils se marieraient, et ajouta : « Mon papa s'en assurera. Vous m'appartenez. »

Kyle savait parfaitement que défier la famille Marsh était une option dangereuse. Natif d'Innsmouth, il connaissait les terribles secrets de ce qu'étaient Esther Marsh et son clan et ne voulait pas condamner ses enfants à un destin maudit tel que le leur. Kyle craignait également la jeune fille effrontée et instable, et soupçonnait qu'elle deviendrait violente s'il refusait ses avances ou s'il pliait sous la pression et construisait sa vie avec elle. Il fit discrètement quelques paquets et, avec l'aide de sa cousine Wanda Fisher, quitta discrètement Innsmouth en 1906.

Esther était folle de rage. Son « grand amour » avait disparu et ses plans étaient ruinés. Elle avait l'habitude d'obtenir ce qu'elle voulait et, après la fuite de Kyle, le rechercha sans relâche. Elle espérait le ramener à Innsmouth et le convaincre qu'ils étaient faits l'un pour l'autre. Esther loua les services de détectives privés, dépensa des milliers de dollars de l'argent de sa famille, avant de finalement le retrouver, trois années plus tard. En 1909, Kyle Fisher habitait Piscataway, dans le New Jersey. Il avait commencé une nouvelle vie, s'était marié et avait désormais un enfant. Il pensait les événements équivoques d'Innsmouth derrière lui. Il retourna alors en Nouvelle-Angleterre avec sa famille pour rendre visite à ses cousines, Catherine et Veronica, à Arkham. Au cours

du séjour, Kyle et sa femme Emma sortirent pour un dîner romantique, laissant leur enfant en bas âge, Andrew, sous la garde des tantes. Malheureusement, le passé de Kyle le rattrapa, car les agents d'Esther gardaient un œil sur la famille Fisher.

Esther fondit soudain sur eux avec une bande d'hybrides impitoyables et enleva le couple, qu'ils emmenèrent dans une maison abandonnée du quartier de French Hill. Esther était furieuse de voir que Kyle avait épousé une autre femme, mais lui offrit une dernière chance de « faire ce qu'il fallait ». Il refusa néanmoins de divorcer de sa femme et d'épouser Esther. Cette dernière craqua alors et tortura le couple à mort au cours des six heures qui suivirent.

Esther avait le cœur brisé. Elle se sentait trahie et pensait que Kyle l'avait forcée à le tuer. Ses rêves de fonder une famille avec lui étaient terminés. Elle apprit pourtant bien vite que Kyle avait un enfant, un petit garçon âgé de deux ans prénommé Andrew. Esther Marsh eut une idée, une brillante et terrible idée. Avec Andrew, elle avait une nouvelle chance. Il y avait encore de l'espoir pour son rêve. Si elle subvenait aux besoins du garçon, lui donnait tous les atouts dans la vie, comment pourrait-il ne pas l'aimer ? Andrew était une partie de Kyle et lui ressemblerait certainement beaucoup. Elle avait attendu de grandir assez pour être avec Kyle, elle attendrait maintenant qu'Andrew soit suffisamment âgé pour être avec elle. Avec l'aide de son cousin Ralsa, qui étudiait pour être avocat, elle ouvrit le compte bancaire anonyme pour fournir une aide financière à Andrew et à ses tantes.

Elle a gardé un œil attentif sur Andrew pendant qu'il grandissait, rêvant au jour où ils seraient ensemble. Quand il est devenu champion de natation, elle fut aux anges en pensant aux puissants Profonds qu'ils engendreraient. Et lorsqu'Andrew s'apprêta à obtenir son diplôme à l'Université Miskatonic, Esther Marsh se prépara à mettre son idée en marche.

Son plan est simple : enlever Andrew Fisher et l'emmener à Innsmouth, où elle pense pouvoir le convaincre qu'ils sont faits l'un pour l'autre. Ensuite, ils se marieront et tout ira pour le mieux. S'il fait la même erreur que son père, Andrew subira le même sort ; mais, cette fois, Esther sera plus futée et ne repartira pas sans rien. Elle gardera Andrew en vie suffisamment longtemps pour pouvoir concevoir un enfant de lui. Elle a toujours rêvé depuis ses douze ans d'avoir un fils qui ressemblerait à Kyle Fisher et est maintenant une femme qui a l'habitude d'obtenir ce qu'elle veut.

Les problèmes avec le plan d'Esther

Esther Marsh, une hybride riche et gâtée de la famille la plus puissante d'Innsmouth, ne voit pas le monde avec lucidité. Ses désirs personnels sont plus importants que les besoins des autres, voire leur vie. Lorsque les choses ne vont pas comme elle le souhaite, des gens meurent, tout simplement. Esther est une tueuse impulsive et implacable. Elle est tout aussi inconsciente que dangereuse.

Elle a beaucoup changé au cours des dix-huit années passées. Aujourd'hui âgée de trente-six ans, sa transformation en Profond est bien avancée. Esther a maintenant une apparence reptilienne écailleuse, ce qui la rend à peine humaine. Elle est totalement inconsciente de ce problème et de la manière dont cela va compliquer son plan de séduction du jeune Andrew Fisher. Au stade actuel de sa métamorphose, la plupart des hybrides se cachent généralement de la vue des gens, mais pas Esther. Elle aime se déplacer à la vue de tous, portant quantités de bijoux en or des Profonds. Son manque de retenue est devenu un problème même pour sa famille.

Fossé de générations chez les Marsh

La famille Marsh affronte actuellement certains problèmes. En effet, la quatrième génération après le pacte conclu par Obed avec les Profonds, est très différente de celles qui l'ont précédée. Jusqu'à récemment, les Marsh ont pris soin de se mouvoir dans la société avec subtilité, en particulier lorsqu'il s'agissait de traiter avec des personnes extérieures à Innsmouth ou à l'Ordre ésotérique de Dagon.

Mais la nouvelle génération se croit tout permis et montre des tendances hédonistes audacieuses qui préoccupent, pour ne pas dire exaspèrent, ses aînés. Esther Marsh est effrontée et meurtrière, tandis que son cousin, Ralsa Marsh, est un coureur de jupons et un violeur. Leurs pères respectifs, Barnabas Marsh « Le Vieux » et le Dr Rowley Marsh, en ont plus qu'assez de leur comportement.

Le plan d'Esther risque d'exposer davantage les secrets d'Innsmouth. En tant qu'espoir olympique, Andrew est une célébrité sur la scène nationale et, ce qui va à l'encontre du plan d'Esther, un tel homme ne peut tout simplement pas disparaître sans que l'on s'en aperçoive. Ce genre d'action braquerait sur Innsmouth et la famille Marsh beaucoup trop d'attention indésirable. Le plan d'Esther met en danger l'Ordre ésotérique de Dagon dans son entier, une chose que son père, s'il l'apprend, ne peut accepter.




Implication des investigateurs

M. Fisher souhaite connaître l'origine du mystérieux fonds en fiducie. Il veut se concentrer sur les sélections olympiques et voir cette question réglée rapidement, car il est inquiet à l'idée qu'elle puisse nuire à ses chances d'intégrer l'équipe de natation.

Les investigateurs peuvent rencontrer M. Fisher de plusieurs manières. Ils peuvent le croiser lors d'une soirée, car Andrew a un agenda social chargé. C'est également en ce moment le chouchou des médias, de sorte que les investigateurs pourraient avoir à le photographier ou à l'interviewer. Si les investigateurs ont la réputation de résoudre les mystères avec discrétion, sont détectives privés, ou fréquentent la police, Andrew peut encore les aborder avec son problème. Les investigateurs faisant partie de l'Université Miskatonic, comme les étudiants ou les professeurs, peuvent également y rencontrer Andrew : c'est actuellement un étudiant de 3e année fréquentant la Faculté de médecine [*Arkham* n° A621].

Le problème pour les investigateurs

Les investigateurs devraient commencer par effectuer des recherches sur le mystérieux compte bancaire mis en place à destination d'Andrew Fisher. Cette piste mène à des informations portant sur le passé du garçon, la tragédie qui a frappé ses parents, et, finalement, au plan d'Esther Marsh. Ce qu'ils font exactement par rapport à tout cela leur appartient, mais les investigateurs devraient être prudents en s'en prenant à ces dangereux adversaires – Esther et sa famille ont un pouvoir redoutable et insondable.

Les investigateurs pourraient en arriver bien vite à la conclusion qu'Andrew est lui-même un hybride Profond.

Le fait d'être champion de natation, d'être un descendant d'Innsmouth, de posséder le nom des « Fisher », tout cela indique une possible souillure inhumaine de son sang. Les investigateurs pourraient dès lors voir Andrew Fisher comme un adversaire, un hybride ignorant tout de son sinistre héritage.

Cependant, Andrew est tout à fait humain et n'a aucune connaissance d'Innsmouth qui dépasse ce qui est communément su par un habitant lambda d'Arkham.

Première partie : L'enfant chéri d'Arkham

Le gardien peut faire jouer ce scénario à l'époque qu'il souhaite, mais il est néanmoins préférable qu'il se déroule durant l'automne 1927, quelques mois avant les sélections olympiques de mars 1928. Les investigateurs commenceront à fouiller le passé d'Andrew Fisher et tenteront de déterminer l'identité de son bienfaiteur anonyme. Ils apprendront l'existence d'une admiratrice obsédée et pourront la rencontrer, ainsi qu'un journaliste fouineur qui essaye peut-être de faire chanter la jeune star de la natation américaine. Ils pourront également en apprendre davantage sur l'étrange ville d'Innsmouth.

Rencontre avec Andrew Fisher

Une fois que le gardien a déterminé la manière dont les investigateurs rencontrent Andrew Fisher, ce dernier les invite chez lui un après-midi pour discuter d'une question urgente. Sa résidence est située juste à côté du campus de l'Université Miskatonic, dans une chambre louée dans la Demeure des Franklin (587, West Pickman Street [*Arkham* n° A801]), une pension chère et de premier choix. Andrew réservera l'usage de la salle de séjour de la maison pour prendre discrètement le thé avec les investigateurs, car le secret dans cette af-faire est un élément essentiel.

Andrew porte, pour l'occasion, un beau costume sur mesure et accueille chaleureusement les investigateurs. Un domestique de la maison leur sert un thé raffiné accompagné de biscuits. Andrew commence par des banalités, mais semble nerveux en dépit de son charme caractéristique. Le jeune homme est inquiet et espère que les investigateurs pourront lui venir en aide.

Au cours de sa conversation avec eux, il finira néanmoins par aborder les points suivants :

- Il cache un certain nombre de choses de son passé, de peur de provoquer un scandale.
- Cela l'a forcé, parfois, à être malhonnête.
- Catherine et Veronica, qu'il considère comme ses tantes, l'ont élevé depuis l'âge de deux ans, à la mort de ses parents.
- Ces derniers, Kyle et Emma Fisher, ont été tués dans un quartier mal famé d'Arkham (French Hill) et leurs assassins n'ont jamais été traduits devant la justice.
- Lui et ses tantes sont soutenus financièrement par un bienfaiteur anonyme ayant ouvert à leur nom un compte bancaire plutôt généreux (à la Première banque d'Arkham), deux semaines après la mort de ses parents.
- Il reçoit de temps en temps des cadeaux de ce bienfaiteur inconnu (par exemple, les frais d'inscription à une colonie de vacances, l'engagement de précepteurs, des billets pour l'opéra, des cartes d'anniversaire…).
- La banque refuse de révéler la provenance du compte en fiducie.
- Le Comité olympique américain effectue actuellement des vérifications sur le passé de tout athlète passant les sélections visant à intégrer l'équipe olympique de natation.
- Il craint que l'existence de ce fonds ne puisse menacer ses chances d'intégrer l'équipe si le Comité olympique venait à découvrir que l'argent provient d'une source douteuse.
- Il a récemment reçu un paquet troublant (voir ci-dessous).
- Il a également reçu la lettre d'un journaliste disant qu'il était au courant de l'existence du compte bancaire secret et souhaitait obtenir une entrevue privée avec lui pour obtenir sa version des faits (voir ci-dessous).

Ce que veut Andrew

Andrew demande aux investigateurs de se pencher pour lui sur ces questions.

Il explique que la banque a, par le passé, refusé de divulguer le moindre renseignement. En outre, il ne sait pas ce qu'il doit





Andrew Fisher,
espoir olympique

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 70

Compétences

Athlétisme	65 %
Crédit	45 %
Médecine	35 %
Nage	85 %
Persuasion	55 %
Sciences de la vie : biologie	40 %

Attaques

• Corps à corps : bagarre 65 %
Dégâts 1D3+2victimes multiples



faire au sujet du journaliste qui lui demande une entrevue ou du paquet qu'il a reçu ; pour tout dire, ces deux éléments le rendent nerveux.

Andrew explique avec honnêteté : « Toute ma vie, j'ai travaillé pour atteindre ce rêve, cette occasion unique. J'ai essayé d'obtenir mon diplôme tôt afin de pouvoir assister en mars aux sélections olympiques. Mais maintenant que tout est en place, ces fantômes de mon passé menacent tout. Je dois me concentrer sur mes études et la natation plus que jamais auparavant. Mais je ne peux pas le faire avec cette épée de Damoclès suspendue au-dessus de ma tête. Pouvez-vous vous occuper de tout cela pour moi ? »

Andrew propose 200 $ aux investigateurs pour qu'ils prennent l'affaire en mains, plus 15 $ par jour pour leurs dépenses. Et lorsque l'affaire sera résolue, il leur versera une prime supplémentaire de 300 $. Cette offre généreuse montre à quel point Andrew cherche désespérément à résoudre ce mystère.

Premières pistes

Durant leur courte entrevue avec Andrew Fisher, les investigateurs obtiennent de nombreuses pistes. L'athlète leur montre également la lettre qu'il a reçue du journaliste, ainsi que l'inquiétant paquet. À ce stade, les pistes sont les suivantes :

- Le compte en fiducie anonyme ouvert à la Première banque d'Arkham.
- Le meurtre de Kyle et d'Emma Fisher (1909).
- Catherine et Veronica Saunders (les tantes et tutrices d'Andrew), qu'il va falloir interroger.
- La lettre du journaliste trop insistant (**Aide de jeu L'Espoir n°1**, p.165).
- Le paquet troublant (**Aide de jeu L'Espoir n°2**, p.166).

La Première banque d'Arkham

Les investigateurs qui se rendent dans cette banque (150, East Hyde Street) doivent en rencontrer le directeur. Il s'appelle Henry Pickering, c'est un homme sympathique et arrangeant d'une cinquantaine d'années. Mais même s'il aimerait aider les investigateurs, les notes qu'il possède sur le compte sont très claires : aucune information quant à ses origines ne doit être délivrée à quiconque, et sous aucun prétexte.

Pour convaincre M. Pickering de leur fournir les informations qu'ils souhaitent, les investigateurs doivent réussir un test de *Baratin* assorti d'un malus de -20 % reflétant les restrictions explicites relatives au compte mentionnées lors de son ouverture. En cas de succès au test, M. Pickering indique aux investigateurs que le compte est alimenté par un dépôt croisé à la Seconde banque nationale de Boston et qu'il n'a aucune idée de la provenance de cet argent. Il explique que ce type de compte est complexe et généralement difficile à mettre en place. Il suggère que le directeur de la Seconde banque nationale de Boston aura vraisemblablement l'information qu'ils recherchent. Les investigateurs souhaitant suivre cette piste peuvent le faire (voir « Deuxième partie : Banques, gnôle, et agents du F.B.I./La Seconde banque nationale de Boston », p.167).

Le Poste de police d'Arkham

Les investigateurs peuvent se rendre à la police d'Arkham afin d'effectuer des recherches au sujet des meurtres, en 1909, de Kyle et d'Emma Fisher. S'ils mentionnent l'affaire Fisher, l'agent de police à qui ils parlent leur dit qu'il serait heureux de les aider et leur demande de le suivre. Il les installe alors dans une salle d'interrogatoire, en leur indiquant de s'asseoir, que le capitaine Keats va leur parler sous peu.
Les investigateurs sont alors enfermés à l'intérieur et obligés d'attendre trente minutes que ce dernier arrive.

Lorsque le capitaine William Keats se montre, il se présente et demande leurs noms aux investigateurs. Il s'assied, sort un calepin, commence à poser des questions, et consigne par écrit les réponses des investigateurs. Il leur demande pourquoi ils s'intéressent à l'affaire Fisher, quel lien ils ont avec elle, là où ils habitent, et s'ils connaissaient les Fisher.

Il les traite essentiellement comme des suspects. Une fois que Keats est convaincu que les investigateurs ne sont pas impliqués dans cette affaire, il leur explique ce qui suit :

- Lorsque les Fisher ont été assassinés, c'était sa première année en tant qu'inspecteur, sa cinquième année dans les forces de police.

- Ce fut l'une des affaires les plus terribles de sa carrière. Elle n'est d'ailleurs toujours pas résolue à ce jour.

Il explique : « Lorsque j'ai entendu parler de ce gosse, Fisher, dans les journaux, le nageur, j'ai fait quelques recherches. Et effectivement, c'est le petit garçon que les Fisher ont laissé derrière eux. J'ai alors donné des ordres pour qu'on retienne toute personne posant des questions sur cette affaire. Cela pourrait relancer l'enquête, même si, après dix-huit années, cela reste peu vraisemblable. »
Les investigateurs ne peuvent pas avoir accès au dossier de l'affaire, car techniquement, c'est une enquête toujours en cours.

Le capitaine Keats s'excuse pour l'interrogatoire et demande aux investigateurs s'ils aimeraient « lui payer une tasse de café ». Si les investigateurs acceptent, le capitaine discute avec eux du meurtre des Fisher. Il espère qu'ils pourraient tomber accidentellement sur quelque chose susceptible de ressusciter son enquête. Au cours du déjeuner et après plusieurs tasses de café, il raconte aux investigateurs ce qui suit :
- Le couple était en visite venant de Piscataway, dans le New Jersey, où M. Fisher était instituteur.
- Kyle Fisher rendait visite à ses cousines Catherine et Veronica, en compagnie de son épouse et de son fils.
- Le couple est sorti pour dîner, laissant le bébé à la garde des cousines. Les Fisher ont été vus pour la dernière fois au restaurant et ont semble-t-il été enlevés sur le chemin du retour.
- Le lendemain, on a signalé à ses services que des personnes suspectes avaient quitté un bâtiment abandonné de French Hill : plusieurs hommes et, sans doute, une jeune femme, mais sans aucune description précise, quittant le secteur dans une Ford T.
- En menant l'enquête à partir de ce signalement, la police a fouillé le bâtiment abandonné et découvert les corps de Kyle et d'Emma Fisher.
- Emma avait été attachée à un lit, sauvagement battue et mutilée. Elle avait saigné, jusqu'à ce que mort s'ensuive, d'une demi-douzaine de coups de couteau portés à l'abdomen.
- Kyle était pour sa part attaché à une chaise à côté de son épouse et avait également été tabassé. Il avait été tué par une seule balle de calibre 32 tirée au visage. Un oreiller avait été utilisé pour étouffer le bruit de la détonation.
- Emma avait été beaucoup plus torturée que Kyle.
- Emma est morte avant M. Fisher, ce qui suggère qu'il a peut-être été forcé de regarder les tortures infligées à sa femme, ainsi que son meurtre.



- Malgré une enquête approfondie, l'affaire n'a jamais été élucidée.
- En plus de vingt ans passés dans la police, il s'agit de l'affaire la plus violente sur laquelle Keats ait jamais eu à se pencher.

Les tantes d'Andrew

Catherine et Veronica Saunders, sœurs célibataires au milieu de la soixantaine, vivent dans le quartier du fleuve à Arkham. Elles sont propriétaires d'un bâtiment possédant une devanture de magasin de chapeaux, la Chapellerie de luxe Saunders, et habitent l'appartement situé au-dessus de la boutique (emplacement A sur la carte d'Arkham, **p.123**). C'est l'un des bâtiments les plus agréables d'un quartier principalement habité par des immigrants irlandais.

Elles reçoivent volontiers leurs visiteurs, particulièrement s'ils sont envoyés par leur neveu Andrew, en ajoutant cette remarque : « Il est le fils que nous n'avons jamais eu, c'est un bon garçon. Andrew est champion de natation, venez voir ses trophées. Il ira peut-être aux Jeux olympiques l'an prochain, c'est dans tous les journaux. »

Si les investigateurs orientent la conversation vers la question du compte bancaire, les sœurs montrent qu'elles en savent moins au sujet de l'origine de l'argent qu'Andrew lui-même. Elles répondent : « Nous avons toujours pensé qu'il avait été ouvert par une âme généreuse ayant appris dans les journaux qu'Andrew avait perdu ses parents.

Qu'elle veuille garder l'anonymat ne nous a jamais vraiment perturbées. Nous étions simplement reconnaissantes pour ces moyens financiers qui nous permettaient de subvenir à nos besoins et d'élever Andrew. L'argent a payé cette maison, la boutique, et nous a procuré à tous les trois une vie confortable.

Il a permis à Andrew de se concentrer sur ses études et sur la natation. Deux célibataires, élevant seules l'enfant de leur cousin, la vie aurait pu être très difficile pour nous. Heureusement, cela n'a pas été le cas ; voyez à quel point Andrew s'est révélé. »

Si les investigateurs posent des questions au sujet de leur cousin Kyle ou du soir de son assassinat, les deux femmes se taisent en avouant seulement : « Nous ne parlons jamais de ce soir-là » et les investigateurs devront effectuer un test de *Persuasion* pour les amener à en discuter. Si le test est réussi, Veronica va chercher une bouteille de whisky cachée, en verse pour elle et sa sœur et en propose aux investigateurs. Après avoir avalé leur verre, les sœurs se confient et livrent aux investigateurs les informations suivantes :

- Kyle a déménagé du Massachusetts vers le New Jersey trois ans avant l'incident, et elles l'ont rarement revu ensuite.
- Alors qu'il habitait le New Jersey, il s'est marié, a eu un enfant, et réussissait dans son métier d'enseignant.
- Lui et sa femme étaient instituteurs.
- Kyle est venu à Arkham leur rendre visite et les présenter à sa famille.
- Emma était une femme charmante qu'elles ont immédiatement adorée.
- Kyle leur a demandé si elles pouvaient garder Andrew pour la soirée afin qu'il puisse offrir un dîner romantique à Emma.
- Ils ne sont jamais rentrés. La police est venue le lendemain leur dire que Kyle et Emma avaient été retrouvés morts, assassinés sur French Hill (emplacement B sur la carte d'Arkham, **p.123**).
- Elles sont devenues les « tantes » gardiennes d'Andrew et l'ont dès lors élevé.



Si les investigateurs écoutent attentivement, ils peuvent demander où Kyle vivait avant de déménager dans le New Jersey. Les sœurs répondront : « Innsmouth, une petite ville plus au nord. Nous sommes nées là-bas, nous aussi, mais notre père voulait mieux pour nous. Il nous a envoyées vivre à Arkham avant même que nous soyons adolescentes. Innsmouth n'est pas un endroit offrant beaucoup de possibilités pour les jeunes. Père est mort dans un accident peu de temps après notre départ. Nous avions une cousine qui est restée à Innsmouth, Wanda Fisher. Elle s'est mariée avec un pêcheur espagnol, mais nous avons perdu tout contact avec elle. »

Les deux sœurs ont quitté Innsmouth en 1878, au cours de la confusion causée par la mort d'Obed Marsh, l'homme considéré comme le patriarche du *Cauchemar d'Innsmouth*. Elles ont peu de souvenirs de l'époque où elles vivaient là-bas, principalement parce qu'elles étaient trop jeunes pour comprendre ce qui se passait et ont refoulé le peu qu'elles y firent. La mention de Wanda Fisher est un indice important (voir Quatrième partie, p.177).

Un journaliste très insistant

Bien qu'Andrew Fisher soit tendu à propos de la lettre du journaliste, il a peu de raisons de l'être. Floyd Tobey, un journaliste de faible envergure travaillant pour *L'Annonceur d'Arkham*, ne veut qu'un entretien en tête-à-tête avec la jeune célébrité. Il a découvert deux choses sur Andrew qui n'ont pas encore été mentionnées dans la presse : le meurtre de ses parents et le bienfaiteur anonyme qui le soutient financièrement. La lettre de M. Tobey ressemble à une tentative de chantage, mais c'est seulement à cause de son enthousiasme débordant.

Une admiratrice obsessive

Andrew Fisher est un beau jeune homme athlétique, célibataire et sans réelle petite amie. Cela fait de lui l'objet de l'affection de nombreuses jeunes femmes d'Arkham. L'une d'elle, étudiante en deuxième année à l'Université Miskatonic, est complètement obsédée par lui et espère attirer son attention. Elle s'appelle Jennifer Hammond, a la musique comme matière principale et est altiste dans le quatuor à cordes de l'Université. Bien que timide en apparence, elle est tout à fait passionnée par la musique… et par Andrew Fisher. Elle lui a envoyé un paquet essayant d'exprimer ses sentiments. Il s'agit d'une boîte contenant une miche de pain, une bouteille de vin (actuellement illégal), une lettre imbibée de parfum (**Aide de jeu L'Espoir n°2**, p.166), et une paire de ses sous-vêtements en dentelle.

Aide de jeu - *L'Espoir* n°1

15 octobre 1927

Andrew Fisher
587 W. Pickman St.
Arkham

Cher M. Fisher,
Alors que j'effectuais quelques recherches à votre sujet afin de rédiger un article, j'ai appris quelques petites choses qui n'avaient pas encore été signalées lors de vos précédentes interviews. Je suis en effet au courant de l'existence du compte bancaire, celui auprès duquel vous et vos tantes vous alimentez financièrement sans jamais y déposer vous-mêmes la moindre somme.

Je voudrais connaître la provenance de cet argent et suis certain que le public serait tout aussi intéressé de le savoir. Je suppose également que vous êtes le même Andrew Fisher dont les parents ont été tués tragiquement à Arkham il y a dix-huit ans. Je pense que nous devrions nous rencontrer en tête-à-tête afin que vous puissiez me donner votre version des faits. Je ne veux pas imprimer ce que j'ai sans vous donner la chance de mettre les choses au clair.

Pensez-vous pouvoir me proposer un entretien en tête-à-tête ou puis-je mettre sous presse les informations que je possède ? Réfléchissez-y et je vous recontacterai dans un jour ou deux.

Votre dévoué,
Floyd Tobey

Si tel est leur choix, les investigateurs devraient avoir peu de mal à retrouver l'amoureuse. En vérité, elle n'a rien à voir avec le scénario, n'étant que ce qu'elle paraît être : une admiratrice éperdue d'amour obsédée par une star du sport. Son message comporte d'ailleurs tous les indices nécessaires pour la retrouver. Les investigateurs qui déchiffrent correctement sa lettre peuvent la rencontrer à une répétition du quatuor à cordes de l'Université Miskatonic.

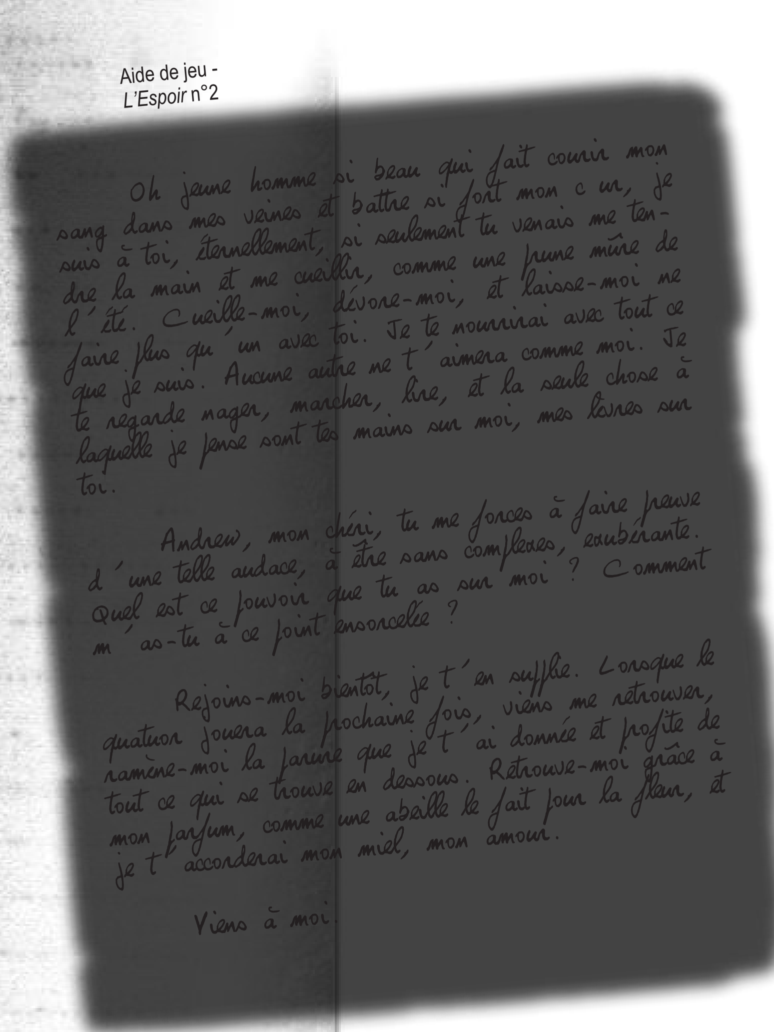
Cet ensemble de chambre se réunit trois fois par semaine au Département de musique du Bâtiment des Arts libéraux de l'Université [*Arkham* n° 611].

Les investigateurs assistant à une répétition trouvent le quatuor en train de travailler d'arrache-pied, en présence d'un auditoire d'une douzaine de personnes. Découvrir qui a envoyé la lettre est une simple question de flair : Jennifer porte une grande quantité du parfum qu'elle a utilisé pour imbiber sa lettre enflammée. Les investigateurs doivent effectuer un test d'*Intuition* -10 % pour détecter le parfum de l'altiste du quatuor.

Ceux qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché* remarquent que la jeune femme porte un pendentif en or arborant le symbole du trident de Neptune (en l'honneur d'Andrew). Si les investigateurs lui parlent en face de son envoi, Jennifer se montre absolument mortifiée.

Elle devient rouge écarlate et se confond en excuses pour le fait de causer tous ces problèmes. Elle leur demande quelle a été la réaction d'Andrew à son paquet, avec l'espoir qu'il puisse encore être réceptif à ses avances. Au final, Jennifer s'engage à ne plus ennuyer Andrew davantage si les investigateurs lui donnent son nom, son adresse (elle habite Kingsport), et le message à faire passer selon lequel elle aimerait bien apprendre à le connaître.

Aide de jeu - *L'Espoir* n°2



Oh jeune homme si beau qui fait courir mon sang dans mes veines et battre si fort mon c ur, je suis à toi, éternellement, si seulement tu venais me tendre la main et me cueillir, comme une prune mûre de l'été. Cueille-moi, dévore-moi, et laisse-moi ne faire plus qu'un avec toi. Je te nourrirai avec tout ce que je suis. Aucune autre ne t'aimera comme moi. Je te regarde nager, marcher, lire, et la seule chose à laquelle je pense sont tes mains sur moi, mes lèvres sur toi.

Andrew, mon chéri, tu me forces à faire preuve d'une telle audace, à être sans complexes, exubérante. Quel est ce pouvoir que tu as sur moi ? Comment m'as-tu à ce point ensorcelée ?

Rejoins-moi bientôt, je t'en supplie. Lorsque le quatuor jouera la prochaine fois, viens me retrouver, ramène-moi la parure que je t'ai donnée et profite de tout ce qui se trouve en dessous. Retrouve-moi grâce à mon parfum, comme une abeille le fait pour la fleur, et je t'accorderai mon miel, mon amour.

Viens à moi.

UN JEUNE COUPLE SAUVAGEMENT ASSASSINÉ

Des visiteurs sur French Hill.

La Police d'Arkham a découvert ce dimanche matin, dans une maison abandonnée du quartier de French Hill, les corps de Kyle Fisher, 30 ans, et d'Emma Fisher, 26 ans, originaires de Piscataway dans le New Jersey. L'état des corps suggère que le couple a été attaché et torturé avant d'être assassiné. La police refuse de donner des détails sur la scène du crime, mais une source anonyme a rapporté que l'homme avait été abattu après avoir été passé à tabac, tandis que sa femme avait été poignardée à plusieurs reprises.

Les Fisher étaient en visite chez des parents à Arkham. Ils étaient allés dîner hier soir, mais ne sont jamais rentrés. Kyle et Emma Fisher étaient des instituteurs respectés dans le secteur scolaire de Piscataway et ils laissent derrière eux un enfant, Andrew, âgé de 2 ans.

La police enquête et est en contact avec les autorités du New Jersey pour essayer de découvrir des indices sur cette affaire. Il n'y a cependant aucun suspect ou motif connus au moment où nous écrivons ces lignes.

Aide de jeu - *L'Espoir* n°3

Coupures de presse

Les investigateurs peuvent essayer de parcourir attentivement d'anciens articles de journaux évoquant les meurtres des Fisher. Les deux journaux locaux, *LaGazette* et *L'Annonceur*, ont couvert l'affaire. Toutefois, seuls les exemplaires concernés de la *Gazette* sont encore disponibles, ce qui en soi est un indice.

La Gazette d'Arkham

Les investigateurs cherchant à accéder à la collection archivée de ce journal devront passer par Michael Crane, le rédacteur-en-chef [*Arkham* n° A108]. Âgé de 62 ans, il est également propriétaire du journal. Il demandera aux investigateurs ce qu'ils cherchent afin de s'assurer qu'ils ont une raison valable pour examiner ces exemplaires anciens. Les investigateurs doivent réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion* pour être admis dans les archives situées au sous-sol. Une fois sur place, les investigateurs doivent réussir un test de *Bibliothèque* pour trouver le bon numéro du journal et obtenir l'**Aide de jeu L'Espoir n°3**.

L'Annonceur d'Arkham

L'Annonceur dispose également d'archives presque complètes de ses éditions passées depuis 1832 [*Arkham* n° A130]. Elles sont conservées le long de deux murs, derrière la secrétaire, Virginia Carter. Miss Carter sera heureuse que quelqu'un montre un intérêt pour la collection et en autorisera ainsi facilement l'accès aux investigateurs.

Cependant, même ceux qui réussissent un test de *Bibliothèque* ne parviendront pas à localiser le volume qu'ils recherchent, celui couvrant la période allant de juin 1908 à mars 1910 : et pour cause, il manque. Il y a un espace vide sur l'étagère à l'endroit où il devrait se trouver.

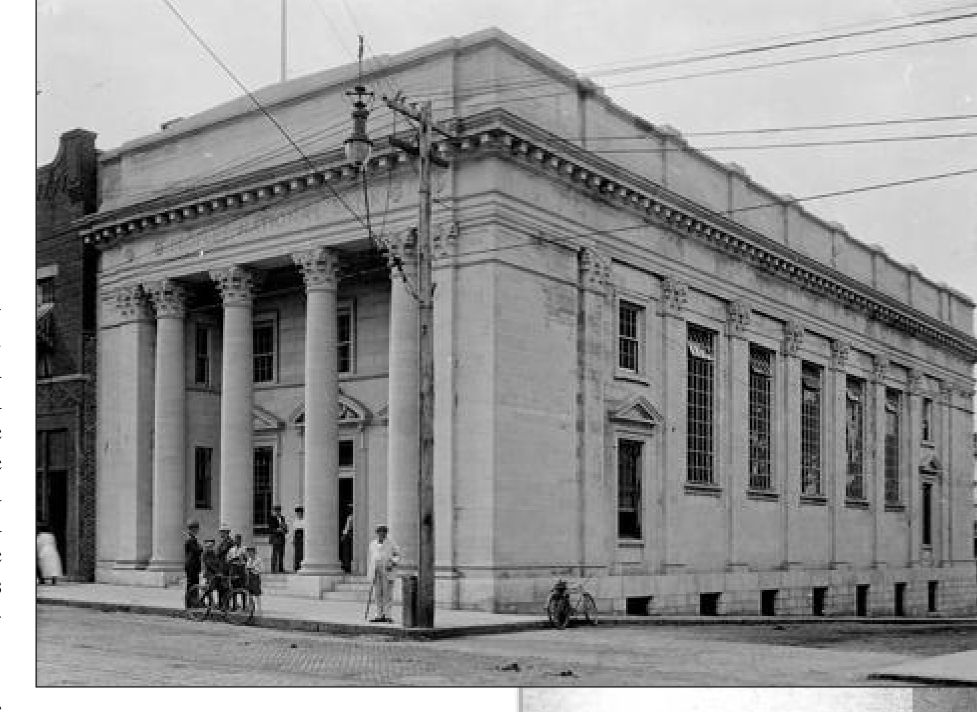
Si les investigateurs demandent à Miss Carter où se trouve ce volume précis, elle leur répond : « Oh, celui-là ? L'un de nos journalistes l'a emporté chez lui, il a dit qu'il travaillait pour un article. Quelles étaient les chances pour que vous eussiez besoin du même ? S'il vous plaît, ne dites pas cela à mon patron, M. Gedney. Je ne suis pas censée laisser quelqu'un emporter des volumes à l'extérieur du bâtiment. »

S'ils lui demandent le nom de ce journaliste, Virginia rechigne à leur répondre, ne souhaitant pas mettre quelqu'un en difficulté. Les investigateurs devront réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion* pour l'amener à désigner ce journaliste comme étant Floyd Tobey.

Deuxième partie : Banques, gnôle, et agents du F.B.I.

Les investigateurs devraient maintenant s'engager dans la phase suivante de leur enquête. Ils peuvent remonter la trace écrite du compte en fiducie d'Andrew Fisher, ce qui les conduira à la Seconde banque nationale de Boston. Ils peuvent également retrouver le journaliste de l'*Annonceur* et natif d'Arkham Floyd Tobey, qui a déjà appris un certain nombre de choses – il a remonté la piste de l'argent et celle de l'histoire des meurtres Fisher jusqu'à la ville d'Innsmouth. Il a commencé à effectuer des recherches sur place.

Malheureusement, son enquête maladroite a attiré l'attention de personnes d'Innsmouth souhaitant que certaines questions demeurent sans réponse.



La Seconde banque nationale de Boston

Pour suivre cette piste, les investigateurs doivent se rendre à Boston. Située au 75 Federal Street, cette banque est l'une des institutions financières les plus anciennes et les plus respectées de la ville. Les informations qu'on peut y trouver sont importantes pour le scénario, mais difficiles à obtenir.

Les investigateurs doivent d'abord rencontrer un gestionnaire de comptes, ce qui nécessite qu'ils réussissent un test de *Crédit*. Si ce test échoue, les investigateurs se voient proposer un rendez-vous dans trois jours, avec l'espoir qu'ils comprennent le message et repartent.

Si ce test est réussi, ils rencontrent alors Bernard Marr, un jeune employé de banque. M. Marr est le plus jeune cadre de cette banque et est très soucieux de sa réputation. Le compte lié à celui ouvert au nom d'Andrew Fisher à la Première banque d'Arkham comporte une note particulière indiquant qu'aucune information ne doit être transmise à son sujet.

Du fait de ces instructions, ajoutées à la nature méfiante de M. Marr, les investigateurs devront réussir un test de *Baratin* assorti d'un malus de -20 %. Si ce test est réussi, M. Marr indique aux investigateurs que le compte a été ouvert en 1909 sous la forme d'un compte en fiducie à destination d'un certain Andrew Fisher, par un certain M. Ralsa Marsh, habitant au 510 Main Street, à Innsmouth dans le Massachusetts [n° I203]. Si l'identité de M. Marsh est révélée à Andrew, il demande aux investigateurs d'en apprendre davantage à son sujet. Il veut qu'ils découvrent s'il jouit d'une bonne réputation ou si quelque chose chez lui pourrait nuire à son avenir.

Trouver Floyd Tobey

Ce journaliste à l'enthousiasme débordant habite au 424 North Peabody Avenue, dans le centre ville d'Arkham. Les investigateurs peuvent obtenir son adresse en consultant l'annuaire ou auprès de Virginia Carter (voir, ci-dessus, « *L'Annonceur d'Arkham* ») en réussissant un test de *Baratin* ou de *Persuasion*. Les investigateurs peuvent déjà avoir, lors de précédentes enquêtes, fait connaissance avec M. Tobey (voir « L'Esprit d'entreprise » dans les *Nouveaux Contes de la Vallée du Miskatonic* aux éditions Sans-Détour (n° 29) et « Halloween Nuit » paru dans la monographie M.U. *Plan 09 From Halloween* éditée chez Chaosium) et se souvenir de son adresse en réussissant un test de *Connaissance*.

Un sujet brûlant peut… brûler

Floyd est tombé sur l'histoire du meurtre des Fisher alors qu'il effectuait des recherches sur l'étoile montante du sport à Arkham, Andrew Fisher. Intrigué par ce qu'il a découvert, le journaliste a commencé à creuser la question. Il a appris l'existence du compte en fiducie anonyme et remonté sa trace jusqu'à Innsmouth. Le journaliste a alors commencé à enquêter dans la ville mystérieuse et généralement évitée par les gens, allant même jusqu'à interroger Joe Sargent, le chauffeur du bus effectuant le trajet Arkham-Innsmouth-Newburyport. Ce fut une erreur. Joe Sargent a informé Esther Marsh qu'un journaliste d'Arkham enquêtait sur le meurtre de « son ancien professeur ». Et Esther n'est pas quelqu'un aimant laisser les choses en suspens ni les journalistes fouineurs.

Le coup monté

Si les investigateurs se rendent à l'appartement de Tobey, ils en trouvent la porte entrebâillée, avec des signes montrant qu'elle a été forcée. Ceux qui entrent découvrent deux choses inhabituelles. La première est M. Tobey, couché sur le dos et une mare de sang sous la tête. Il vit à peine, après avoir subi un coup violent porté derrière le crâne. Le journaliste se trouve dans un coma profond.

La deuxième chose inhabituelle est qu'il y a six caisses de whisky canadien fin empilées dans le petit appartement. Ceux qui connaissent Floyd trouveront cela complètement incongru eu égard à son comportement. L'appartement a bien évidemment été fouillé et des notes ou des documents concernant ses recherches sur les meurtres des Fisher, Andrew Fisher, et la ville d'Innsmouth, ont disparu. Les investigateurs peuvent ici retrouver le volume manquant de *L'Annonceur d'Arkham*, mais les numéros portant sur les meurtres des Fisher ont été arrachés.

Les investigateurs réussissant un test de *Premiers soins* ou de *Médecine* peuvent stabiliser l'état de Floyd. Il doit néanmoins être hospitalisé pour avoir une chance de survie. Toute personne ayant des compétences en *Premiers soins* ou en *Médecine* supérieures à 40 % s'étonne que Floyd ait survécu à une telle blessure et se rend compte que ses agresseurs l'ont laissé pour mort.

Les investigateurs cherchant dans l'appartement des indices au sujet des assaillants du journaliste n'en découvrent aucun. Le whisky est bien emballé, de haute qualité, et il est impossible d'en remonter la trace.

Cela devrait indiquer aux investigateurs (avec un test d'*Intuition* réussi si nécessaire) que ceux qui ont attaqué Floyd étaient des professionnels et qu'ils n'ont épargné aucune dépense pour organiser le coup monté. Ils ont néanmoins omis d'emporter un indice qui se trouve dans le portefeuille de Floyd. Le journaliste conservait en effet les reçus de tout ce qu'il dépensait au cours de ses recherches sur l'affaire Fisher, dans l'espoir que son journal lui rembourse les frais. Ses agresseurs, la bande d'Esther, ont emporté tout son argent, mais sans accorder aux reçus l'importance qu'ils avaient. Ces derniers sont présentés sous la forme d'**Aide de jeu L'Espoir n°4** (voir « Troisième partie », p.170), que les investigateurs peuvent localiser en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*. Mais avant que les investigateurs soient parvenus à quitter l'appartement, l'agent du F.B.I. Max Trent les interrompt dans leurs actions.

L'agent du F.B.I.

Les actions immédiates des investigateurs dans l'appartement de Tobey sont capitales. Ils devraient stabiliser l'état de Floyd Tobey, chercher des indices et, espérons-le, découvrir les reçus du journaliste. Afin de détruire les preuves mises en évidence pour discréditer Floyd, les investigateurs peuvent essayer de vider le whisky canadien dans les égouts. Ils peuvent aussi tenter de dissimuler quelques bouteilles pour eux, ce qui leur causera par la suite quelques soucis.

Au moment même où les investigateurs pénètrent dans l'appartement de Tobey, le F.B.I. reçoit un appel anonyme (de la part de la bande d'Esther) signalant un stock d'al-





cool illégal. Rapidement, l'agent Max Trent est dépêché sur place et arrive à l'appartement de Floyd peu de temps après les investigateurs. Le capitaine Keats et quatre agents vêtus de l'uniforme du Poste de Police d'Arkham [*Arkham* n° A228] l'accompagnent. Ce qui se passe ensuite dépend de ce qu'ont fait les investigateurs jusque-là.

Les investigateurs peuvent essayer de conduire précipitamment Tobey à l'Hôpital universitaire Ste. Marie [*Arkham* n° A623] (voir ci-dessous). Ils peuvent aussi se débarrasser de l'alcool illégal afin de déjouer le coup monté soigneusement planifié par la bande d'Esther. Toutefois, les investigateurs seront toujours dans un appartement, avec un homme dans le coma et six caisses de whisky. Si les investigateurs sont en possession de bouteilles de whisky illégales, ils devront s'en expliquer. Le gardien doit être souple et réagir à la situation telle qu'elle se présente. Quoi qu'il en soit, les investigateurs seront interrogés par Trent, y compris en les accompagnant pour conduire Floyd Tobey à l'hôpital (voir « Conversation avec l'agent Trent »).

Des investigateurs paranoïaques pourraient limiter leur temps de présence dans l'appartement de Floyd au point que Trent ne puisse pas établir de lien entre eux et le stock illégal d'alcool. S'ils agissent rapidement, discrètement, et brouillent les pistes, l'agent du F.B.I. pourrait bien en effet ne pas les interroger du tout. Trent pourrait toutefois se montrer un puissant allié dans la lutte des investigateurs contre Esther Marsh et sa bande ; le gardien voudra donc peut-être trouver une autre façon de nouer une alliance entre eux.

L'Hôpital universitaire Ste. Mary

Comme il s'agit du seul hôpital d'Arkham, c'est ici que les investigateurs conduiront probablement Floyd Tobey. On fait entrer précipitamment le journaliste dans l'établissement et le docteur Luther Brice le prend en charge. Si les investigateurs s'incrustent ou demandent plus tard des nouvelles de l'état de Tobey, le Dr Brice leur en donne de mauvaises. Il explique : « M. Tobey a de la chance d'être encore en vie. Il a subi une fracture du crâne ayant entraîné un gonflement faisant pression à l'arrière du cerveau. Il est trop tôt pour dire quelles sont ses chances de survie. Il est toujours dans le coma et le restera probablement durant un certain temps. Les jours à venir seront cruciaux. Il pourrait ne jamais reprendre conscience et, même dans ce cas, M. Tobey peut avoir subi des dommages irréversibles au cerveau. Je suis absolument désolé, mais nous faisons tout notre possible. »

Floyd Tobey n'a plus aucun rôle à jouer dans ce scénario.



L'agent Max Trent

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	60 %
Crédit	35 %
Discrétion	40 %
Écouter	55 %
Métier : serrurerie	25 %
Persuasion	50 %
Psychologie	55 %
Sciences humaines : droit	70 %
Se cacher	35 %
Trouver Objet Caché	70 %

Attaques

- Armes à feu : armes de poing (automatique cal. 45, étui d'épaule) 75 %
  Dégâts 1D10+2
- Armes à feu : armes de poing (revolver cal. 22, étui de cheville) 75 %
  Dégâts 1D6
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 45 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre 65 %
  Dégâts 1D3+2

Conversation avec l'agent Trent

L'agent Trent finit par emmener les investigateurs au Poste de Police d'Arkham pour les interroger. Son attitude dépendra des réponses que lui feront les investigateurs et des actions qu'ils ont entreprises jusqu'à présent. Si les investigateurs ont évité de toucher à l'alcool, leur interrogatoire se limitera à une déclaration officielle et à remplir quelques formalités administratives.

En revanche, les investigateurs pris à retirer l'alcool de la scène du crime pour le détruire en tant qu'élément de preuve, ou ayant dissimulé des bouteilles sur eux, pourraient bien être accusés d'un crime ou durement traités.

L'agent Trent est un homme grand, en pleine forme et intelligent. Très professionnel, chaque centimètre carré de sa personne dévoilant le parfait agent du F.B.I. qu'il est. Il pose les questions classiques tout en essayant de faire trébucher les investigateurs en leur demandant la même chose de différentes manières pour voir si leurs réponses changent. Par exemple : « Lequel d'entre vous a-t-il attaqué M. Tobey ? Pourquoi vous êtes-vous attaqués à lui ? », et : « Parlez-moi du whisky. » Une fois qu'il est certain que les investigateurs ne sont pas impliqués dans le trafic d'alcool, il est soulagé et devient plus chaleureux.

Trent donne sa carte aux investigateurs en leur disant : « Mon bureau peut me joindre si vous avez besoin d'entrer en contact avec moi. Si vous vous souvenez de quelque chose, voyez quelque chose, quoi que ce soit, n'hésitez pas à m'appeler. Je resterai dans le secteur pendant plusieurs semaines.

Je suis ici pour enquêter sur le passé d'un nageur de votre université qui intéresse le Comité Olympique. Nous aimons savoir qui représente notre pays. »

Troisième partie : Un lieu appelé Innsmouth

Dans l'ouvrage de *L'Appel de Cthulhu : Innsmouth, Avant et après la chute* (éditions Sans-Détour), Kevin Ross a créé une compétence appelée *Connaissance d'Innsmouth*. Elle fonctionne comme le *Mythe de Cthulhu*, mais se focalise sur des informations propres à la ville d'Innsmouth. C'est une bonne façon de faire découvrir Innsmouth aux investigateurs et de leur permettre de recueillir des informations sur la ville avant même d'y avoir mis les pieds – ce que Floyd Tobey faisait et qui a failli lui coûter la vie. S'ils l'osent, les investigateurs peuvent reprendre l'enquête là où il s'était arrêté.

L'enquête de Floyd Tobey

Il y a plusieurs façons d'augmenter ses scores dans la compétence *Connaissance d'Innsmouth*.

Floyd Tobey faisait cela tout en enquêtant sur les origines familiales d'Andrew Fisher. Les investigateurs peuvent faire de même, puisque le journaliste a visiblement appris quelque chose d'intéressant sur les meurtres. Il a conservé trois reçus (dont deux rédigés ou annotés de sa main) et deux tickets.

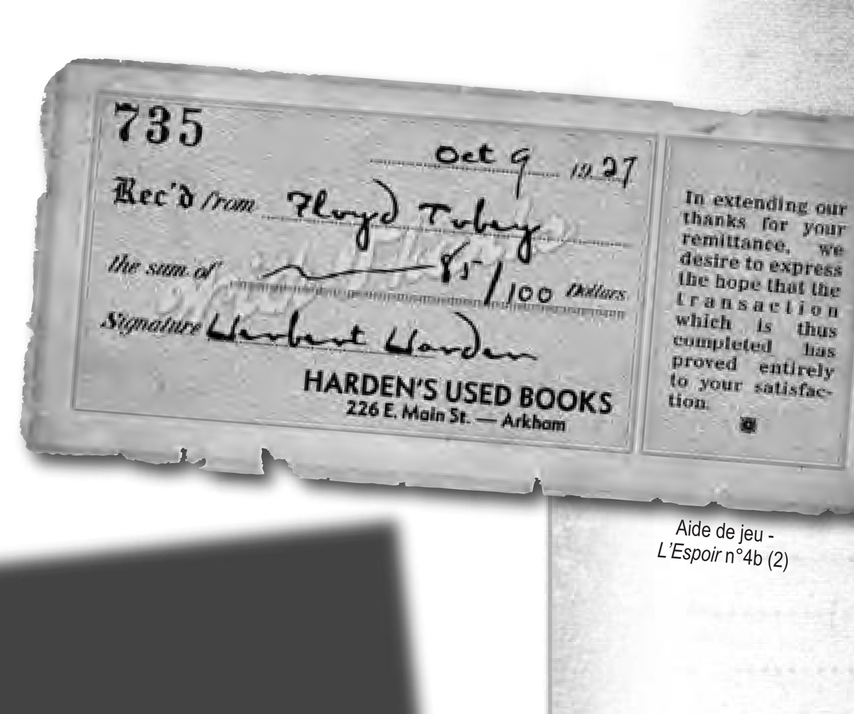
Floyd a accompli quelques progrès dans son enquête et les joueurs peuvent la reprendre là où il s'était arrêté. Il a réalisé les choses suivantes :

- Il a acheté un livre sur l'histoire du comté d'Essex, qui ne se trouve plus dans l'appartement.
- Il s'est rendu à la bibliothèque Orne et a rémunéré un étudiant bibliothécaire (Daniel Reardon) pour qu'il l'aide à retrouver la collection conservée du journal *Le Courrier d'Innsmouth*.
- Il a pris à Arkham l'autobus conduit par Joe Sargent, est passé par Innsmouth, pour s'arrêter à Newburyport.
- Il s'est rendu à la Société Historique de Newburyport et a rencontré Miss Anna Tilton [I p. 46].
- Il est revenu de Newburyport à Arkham par la ligne de bus régulière, parce qu'il avait peur de reprendre celui d'Innsmouth (sa mention « J.S. » correspond à Joe Sargent).
- Il a visité le Musée d'exposition de l'Université Miskatonic [n° A624] et, malgré l'entrée gratuite, espérait être au moins payé du temps passé là-bas.



Aide de jeu - *L'Espoir* n°4b





735

Oct 9 1927

Rec'd from Floyd Tobey

the sum of ——— 85/100 Dollars

Signature Herbert Harden

HARDEN'S USED BOOKS
226 E. Main St. — Arkham

In extending our thanks for your remittance, we desire to express the hope that the transaction which is thus completed has proved entirely to your satisfaction.

Aide de jeu -
L'Espoir n°4b (2)

Aide de jeu -
L'Espoir n°4c

Dépenses Fisher
2 $ à D. Reardon,
Bibliothèque Orne
Collection du Courrier
8h Bus, A-I-Np. 65c.
J. Sargent d'I.
Soc. Hist. Np
Ms. A. Tilton

Aide de jeu -
L'Espoir n°4b (1)

[M.] Floyd Tobey
9 Oct [19]27

Histoire standard du Comté d'Essex Massachusetts C. F. Jewett& Co —85

Payé en liquide —85

Aide de jeu -
L'Espoir n°4a

Enquête sur Innsmouth

Les investigateurs peuvent en apprendre davantage au sujet d'Innsmouth de diverses façons. Il y a des gens à qui ils peuvent parler, des choses qu'ils peuvent lire, et des objets qu'ils peuvent examiner, tout cela leur donnant les pièces du puzzle sur ce qui se passe réellement dans ce village de pêcheurs décrépi. Les investigateurs peuvent retracer les étapes de Floyd Tobey et apprendre ce qu'il a fait avant d'être laissé pour mort par la bande d'Esther Marsh.

Rumeurs sur la ténébreuse ville d'Innsmouth

Ceux qui possèdent la compétence *Connaissance d'Innsmouth*, qu'ils soient investigateurs ou PNJ, connaissent une rumeur pour chaque tranche de 5 % qu'ils possèdent – mais attention : certaines sont fausses.

- Dans les années 1830, le capitaine Obed Marsh a découvert un trésor pirate amassé quelque part sur le Récif du Diable. Les bijoux en or portés parfois par les résidents d'Innsmouth proviennent de ce trésor.
- Une bande de contrebandiers d'alcool violents opère dans les maisons en ruines situées au nord du fleuve. Il vaut mieux rester à l'écart de cette zone.
- La seconde épouse d'Obed Marsh était une insulaire des mers du Sud, originaire de Polynésie, qui a introduit une terrible maladie défigurante dans la lignée des Marsh. Plusieurs marins Marsh prirent également des épouses polynésiennes, et leurs familles furent pareillement affectées.
- Une épidémie rapportée des Indes orientales frappa Innsmouth dans les années 1840 et 1850, tuant de nombreux habitants.
- Les activités populaires parmi la population d'Innsmouth sont la boisson, assister aux services religieux, et, pour les jeunes gens, organiser des courses à la nage vers le Récif du Diable.
- Les animaux détestent les gens d'Innsmouth.
- Un grand nombre de maisons à Innsmouth sont abandonnées, mais beaucoup sont en fait habitées par des clochards et des misérables.
- Certaines des personnes déformées d'Innsmouth les plus horribles à voir sont enfermées à clef dans les greniers et les caves.
- En plus de leurs sermons réguliers, les églises d'Innsmouth prêchent dans l'étrange salmigondis des mers du Sud. Toutes les assemblées sont entachées de culte païen.
- La pêche au large d'Innsmouth est censée être excellente, mais seuls les pêcheurs



d'Innsmouth en connaissent suffisamment les eaux pour éviter de déchirer leurs filets ou de perdre leurs bateaux sur les récifs et les rochers immergés. Les étrangers ayant tenté leur chance dans ces eaux ont eu peu de réussite, et certains ont même été chassés par les pêcheurs d'Innsmouth.

- À peu près au moment où Obed Marsh inaugurait sa nouvelle religion dans les années 1830, connue sous le nom d'Ordre ésotérique de Dagon, les terres entourant Innsmouth sont devenues stériles. Certains disent que Dieu a ainsi puni la population d'Innsmouth pour ses blasphèmes.
- La raffinerie Marsh [*Arkham* n° I501] semble produire beaucoup d'or, du moins en comparaison avec la quantité de minerai brut qu'ils achètent.
- De terribles monstres sont censés rôder dans les marais salants situés au nord d'Innsmouth.
- Les gens vivant autour d'Innsmouth ne se marient pas avec les familles d'Innsmouth ancrées dans l'histoire de la ville. Ils craignent l'infection d'une maladie défigurante à l'origine du « Masque d'Innsmouth ».
- Certaines personnes séjournant à l'Hôtel Gilman [*Arkham* n° I703] ont rapporté avoir entendu des voix étranges et inconnues à des heures indues de la nuit.
- Durant la Guerre de Sécession, le gouvernement a mené une enquête sur la ville d'Innsmouth afin de comprendre pourquoi ses habitants ne remplissaient pas leurs quotas pour la conscription. Voyant à quel point d'arriération et de consanguinité la population d'Innsmouth se trouvait, le gouvernement a laissé tomber.
- Les seules industries restant à Innsmouth sont les usines de conditionnement du poisson et la Compagnie de raffinage Marsh. Il n'y a pas plus d'une douzaine d'entreprises encore en activité dans cette ville.
- La famille Marsh dirige Innsmouth depuis les années 1830.
- Personne n'a vu Barnabas Marsh « Le Vieux », le petit-fils d'Obed, depuis plus de dix ans. Ses fils dirigent maintenant la raffinerie.
- Certains des vieux entrepôts d'Innsmouth stockent encore des cargaisons oubliées, dont certaines sont là depuis plus d'un siècle.
- Des visiteurs disparaissent régulièrement à Innsmouth. C'est peut-être l'œuvre de trafiquants d'alcool ou de voleurs, ou ayant touché quelqu'un s'étant opposé à la famille Marsh, toujours puissante ici.
- Pas plus de 300-400 personnes vivent à Innsmouth même. Plus de la moitié de la ville est abandonnée et tombe en ruine.
- La fille aînée de Barnabas Marsh « Le Vieux » a la maladie défigurante si terrible qu'elle ressemble presque à un reptile, mais apparaît pourtant toujours en public, portant d'antiques bijoux en or.
- Obed Marsh a vendu son âme au diable pour de l'or, et c'est ce pacte qui a détruit la ville.
- Les diables et monstres de la mer se rassemblent au Récif du Diable.

Connaissance d'Innsmouth

Cette compétence permet de présenter Innsmouth aux investigateurs et à leurs joueurs. Les informations qui suivent concernant cette compétence ont été rédigées par Kevin Ross et apparaissent dans l'ouvrage *Innsmouth, Avant et après la chute* (éditions Sans-Détour), dont voici un extrait :

La compétence *Connaissance d'Innsmouth* sert à quantifier ce qu'une personne sait sur la ville, et notamment sa capacité à déceler les caractéristiques d'un sang impur, sa connaissance des ancêtres hybrides d'une famille donnée et les hypothèses qu'elle peut échafauder sur ce qui ne va pas à Innsmouth. La liste suivante propose quelques indications sur le type exact de connaissances que l'on possède en fonction de son niveau de compétence.

01-30 % : À ce niveau, la compétence Connaissance d'Innsmouth donne quelques informations générales sur un habitant donné d'Innsmouth (par exemple : la famille de Jed Gilman compte trois jeunes enfants ; on n'a pas revu sa fille depuis qu'elle a attrapé une étrange maladie de peau sur les mains). À ce niveau, on saura qu'une maladie inconnue a contaminé toute la communauté.

31-65 % : À ce niveau, on dispose de renseignements plus précis et de données historiques sur la ville dégénérée. On sait quand l'épidémie est apparue parmi les habitants d'Innsmouth et quelles ont été les premières familles contaminées. On a aussi de bonnes raisons de penser que la maladie fut propagée intentionnellement.

66-80 % : Ce niveau implique la connaissance des activités sociales de la famille Marsh et des autres membres importants de l'Ordre ésotérique de Dagon. On peut également savoir à quel moment l'Ordre fut créé et connaître d'autres faits importants concernant l'histoire sociale et religieuse d'Innsmouth.

81-00 % : À ce niveau, on peut, en mettant en corrélation toutes ces informations, accéder à une compréhension globale et terrifiante de la situation à Innsmouth. En atteignant ce stade, l'érudit infortuné subit une perte de 1D6 points de Santé Mentale.

Un investigateur peut augmenter sa compétence Connaissance d'Innsmouth en discutant avec des personnes possédant des éléments d'information sur la ville. Après toute conversation lui ayant permis d'obtenir des renseignements, sa compétence progresse de 1D6 % si le gardien réussit un test effectué en secret sous la compétence Connaissance d'Innsmouth de la personne interrogée. Augmenter cette compétence permet également de mieux appréhender le Mythe de Cthulhu. Pour chaque tranche de 10 % gagnée en Connaissance d'Innsmouth, le score de Mythe de Cthulhu augmente de 1 % et la Santé Mentale de l'investigateur diminue d'un point.

Retracer le parcours de Floyd Tobey

En utilisant les reçus retrouvés dans le portefeuille de Floyd (**Aide de jeu L'Espoir n°4**), les investigateurs peuvent retracer son parcours et apprendre à peu près les mêmes choses que lui. Chacune de ces sources confère aux investigateurs une quantité variable d'informations et est exempte de tout danger, à l'exception de la ligne de bus de Joe Sargent. Les investigateurs effectuant des recherches sur toutes les pistes, les sources et les sites suivants peuvent acquérir un score dans la compétence *Connaissance d'Innsmouth* compris entre 9 % et 50 %.

L'histoire du comté d'Essex (+2D6 à Connaissance d'Innsmouth)

Des informations sur Innsmouth peuvent être glanées dans de nombreux livres d'histoire portant sur le comté d'Essex, dans le Massachusetts. Avec un temps d'étude minimal et un test de *Bibliothèque* réussi, un investigateur peut découvrir des informations sur ce comté (des détails spécifiques peuvent être trouvés dans le chapitre « Innsmouth la mystérieuse/L'Histoire officielle d'Innsmouth » de l'ouvrage *Innsmouth, Avant et après la chute*, éditions Sans-Détour, p. 32). Des références aux étranges bijoux en or associés à Innsmouth sont également faites, mentionnant spécifiquement ceux montrés au Musée d'exposition de l'Université Miskatonic et à la Société Historique de Newburyport.

La collection du *Courrier d'Innsmouth* à la Bibliothèque Orne (+2D8 à Connaissance d'Innsmouth)

L'une des seules collections existantes du *Courrier d'Innsmouth* peut être trouvée au sous-sol de la Bibliothèque Orne de l'Université Miskatonic. Ce petit journal, qui court de 1833 à 1846, disparut immédiatement après qu'Innsmouth ait été frappée par la peste et les émeutes. Les bureaux du *Courrier d'Innsmouth* ont été détruits lors des émeutes, rendant ainsi les exemplaires du journal presque impossibles à trouver.

Floyd Tobey a requis l'aide d'un étudiant bibliothécaire, Daniel Reardon, que les investigateurs localiseront facilement s'ils cherchent un certain D. Reardon (voir **Aide de jeu L'Espoir n°4b**). M. Reardon se souvient de M. Tobey et de sa dernière visite, et peut conduire les investigateurs jusqu'à la collection, même s'ils peuvent également la localiser par eux-mêmes en réussissant un test de *Bibliothèque*.

La collection du *Courrier d'Innsmouth* conservée à l'Université Miskatonic est quasi complète ; seuls quelques numéros manquent ou sont endommagés. Quelques exemplaires semblent avoir été délibérément mutilés. Les dernières éditions du *Courrier* sont remplies d'éditoriaux incendiaires attaquant le personnage d'Obed Marsh. Dans ces éditoriaux, Marsh et ses partisans sont impliqués dans divers crimes, y compris des enlèvements et des assassinats. Dans cette collection manquent les derniers numéros du journal, dont aucune copie ne semble avoir survécu aux émeutes de 1846.

Le Musée d'exposition de l'Université Miskatonic (+1D2 à Connaissance d'Innsmouth)

Dans une vitrine poussiéreuse située dans un coin sombre du musée se trouvent des spécimens de bijoux d'Innsmouth. Toujours installés de nos jours et de manière erronée au sein de la collection d'art populaire américain, ces bracelets d'or, de toute évidence influencés par l'art polynésien, furent achetés par le musée en 1844 à un marin du navire de Marsh, le *Sumatra Queen*. Réalisés dans un alliage d'or blanc, ils sont gravés d'étranges motifs géométriques et figures de poissons/batraciens. Un test d'*Intuition* réussi suggère que ces bijoux semblent trop grands pour la plupart des bras humains.

Société Historique de Newburyport (+1D3 à Connaissance d'Innsmouth pour le fait de contempler les bijoux, +2D4 pour le fait de parler avec Miss Anna Tilton, conservatrice de la Société Historique)

Dans la salle d'exposition se trouve un diadème aux proportions bizarres réalisé dans un étrange alliage d'or blanc. Il est beau et superbement travaillé grâce à une technique inconnue. Ce diadème est recouvert d'étranges dessins géométriques et figures marines, dont certaines pour parties poissons/grenouilles/hommes. Ceux qui étudient l'objet ressentent à son égard un mélange d'attraction et de répulsion, de fascination et de dégoût.

Miss Tilton regarde attentivement chaque investigateur avant de parler, puis leur demande leurs noms et lieux de naissance. Son score en *Psychologie* est de 60 % et sa compétence en *Connaissance d'Innsmouth* de 55 %. Miss Tilton ne se détendra pas avant d'être certaine que les investigateurs n'ont ni le Masque d'Innsmouth, ni de liens avec la ville.

Après avoir obtenu la certitude sur ces deux points, elle dévoilera ce qu'elle sait sur la ville décadente et les origines du diadème.

Le diadème
En 1873, la société en a fait l'acquisition auprès d'un prêteur sur gages qui l'avait acheté à un homme ivre d'Innsmouth décédé plus tard dans une bagarre. Miss Tilton dit que la famille Marsh d'Innsmouth leur a offert des sommes considérables pour racheter la pièce, mais que la société a choisi néanmoins de la conserver.

Innsmouth
Miss Tilton attribue la décadence morale et physique d'Innsmouth à la montée de l'Ordre ésotérique de Dagon, une religion païenne importée il y a près d'un siècle d'Extrême-Orient. Cette foi a fini par supplanter toutes les autres religions et organisations d'Innsmouth, y compris les francs-maçons, dont l'Ordre ésotérique occupe maintenant le temple. Miss Tilton affirme qu'Innsmouth a dégénéré en une ville moribonde, arriérée, et consanguine.

L'autobus Arkham-Innsmouth-Newburyport (+1D8 à Connaissance d'Innsmouth)

Ce vieil autocar gris déglingué est paré d'un écriteau écrit à la main accroché sur le pare-brise et indiquant : « Arkham-Innsmouth-Newb'port » ; il est conduit par le répugnant Joe Sargent [n° 1803 ; voir également l'encadré p. 189]. Lorsqu'ils le voient pour la première fois, les investigateurs ressentent pour lui une aversion inexplicable.

Il montre tous les signes caractéristiques du Masque d'Innsmouth : des plis profonds sur le cou typiques d'un homme plus âgé, une tête étroite, des yeux bleus globuleux et larmoyants, et une peau grisâtre à larges pores. Ses mains sont grandes, fortement veinées, et ont une teinte gris-bleu inhabituelle ; il a, enfin, une démarche traînante, peut-être due à ses pieds immenses.

Le bus transporte habituellement 1D3 hybrides qui se rendent à Innsmouth ou en reviennent. Les investigateurs peuvent décider de monter dans l'autobus pour traverser Innsmouth et avoir ainsi un bon aperçu de la ville, de ses environs, et de certains de ses habitants. Voir les étranges autochtones et l'état de leur cité apprend aux investigateurs certaines choses sur Innsmouth, ce qui leur accorde 1D8 points à la compétence Connaissance d'Innsmouth sans qu'ils aient jamais à descendre du bus.
Le prix du billet pour un trajet entre Arkham et Innsmouth est de 40 cents et entre Innsmouth et Newburyport de 65 cents.

Les horaires sont indiqués en encadré, mais sont sujets à modifications en fonction de l'état des routes, de l'autobus lui-même et des caprices de Joe Sargent. Les investigateurs posant trop de questions à bord attirent la suspicion sur eux.

Lorsqu'il s'arrête à Innsmouth, Joe Sargent informe alors l'Ordre ésotérique de Dagon de la présence de ces passagers bien curieux. Ce qui se passe ensuite est laissé au choix du gardien, mais pourrait conduire à un séjour long, voire permanent, à Innsmouth.



Innsmouth vous observe

Esther Marsh devient nerveuse. La notoriété grandissante d'Andrew et l'enquête de Floyd Tobey rendent ses actions téméraires. Elle fait accroître la surveillance d'Andrew par sa bande, à qui elle demande également de garder un œil sur toute personne fouinant à Innsmouth. Au cours de leurs recherches dans la ville, les investigateurs risquent donc d'être assez vite découverts par la bande d'Esther.

Le gardien devrait demander aux investigateurs se rendant dans l'un des endroits où Floyd Tobey est allé ou rencontrant Andrew Fisher d'effectuer chacun un test de *Volonté*. Si l'un d'eux échoue, le groupe attire l'attention de la bande d'Esther Marsh.

Si les investigateurs essayent de déterminer s'ils sont observés ou suivis, le gardien doit les autoriser à tenter un test de *Trouver Objet Caché*. S'il est réussi, les investigateurs remarquent une ou plusieurs personnes qui les suivent discrètement.

Elles ne font rien d'autre que de se tenir dans les lieux publics et de se contenter d'observer les investigateurs. Elles rendront ensuite compte de ce qu'elles ont observé à Esther Marsh.

S'ils sont découverts, les choses commencent à devenir dangereuses pour les investigateurs. Esther Marsh a attendu dix-huit années qu'Andrew grandisse, ce n'est pas pour permettre à n'importe qui de se mettre aujourd'hui en travers de son chemin.

Pourtant, même si elle se déplace ouvertement dans Innsmouth, elle n'est tout de même pas assez idiote pour en faire de même ailleurs. Elle ordonne donc à sa bande d'envoyer des avertissements aux investigateurs (voir ci-dessous). Elle décale également son emploi du temps pour ce qui concerne Andrew Fisher : Esther avait prévu de le laisser passer son diplôme avant de l'enlever, mais organise déjà les préparatifs pour que cela se déroule beaucoup plus tôt.



Earl Waite,
hybride

Caractéristiques

APP	06	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 00

Compétences

Discrétion 60 %

Attaques

- Armes blanches : armes de mêlée (poing américain) 75 %
  Dégâts 1D3+2+Impact
- Armes à feu : armes d'épaule (carabine à canon scié Winchester M1912 [Cad. 1, Munit. 5, 10 cartouches sup.]) 55 %
  Dégâts 4D6
- Armes à feu : armes de poing (pistolet Savage M1917 [Cad. 2, Munit. 9, 2 chargeurs sup.]) 65 %
  Dégâts 1D10
- Corps à corps : arts martiaux (boxe) 45 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 40 %
  Dégâts 1D3+2

Description et rôle : Waite est grand, calme, et imposant. Boxeur qualifié armé d'un poing américain, il peut délivrer des coups de poing dévastateurs. Cogneur principal de la bande, il est souvent envoyé pour mettre quelqu'un K.-O. sans bruit lorsque la discrétion s'avère nécessaire. Il est amoureux de Dixie (voir ci-dessous), mais n'a pas encore entrepris de faire sa déclaration.

Horaires d'autobus

	Arrivées	Départs
Innsmouth	-	Pour Arkham à 7h00
Arkham	Arrivée à 7h30	Pour Innsmouth à 8h00
Innsmouth	Arrivée à 8h30	Pour Newburyport à 9h00
Newburyport	Arrivée à 9h35	Pour Innsmouth à 10h00
	— Le bus attend à Innsmouth de 10h35 à 18h00 —	
Innsmouth	-	Pour Newburyport à 18h00
Newburyport	Arrivée à 18h35	Pour Innsmouth à 19h00
Innsmouth	Arrivée à 19h35	Pour Arkham à 20h00
Arkham	Arrivée à 20h30	Pour Innsmouth à 21h00

La bande d'Esther Marsh

Esther Marsh a employé sa richesse, son statut et son pouvoir à Innsmouth pour réunir à son service un groupe d'hybrides et d'humains fidèles et impitoyables. Elle subvient aux besoins de cette bande et est à tout moment en mesure de faire appel à elle. Ses membres appartiennent tous à la jeune génération d'Innsmouth, à ces enfants pleins d'audace du XXe siècle. La bande est exercée et ses membres des combattants discrets. Ils sont à la fois confortablement financés et bien équipés. Mais ce qui les rend vraiment dangereux, c'est leur intelligence ; ce ne sont pas des brutes ignares, mais des adversaires rusés et réfléchis.

La bande est composée de trois hybrides masculins, d'une hybride, et d'une femme sans souillure de son sang.

Les investigateurs reçoivent des avertissements

Les investigateurs finiront par être remarqués par la bande d'Esther Marsh, qui leur enverra alors un message clair comme quoi il leur faut « dégager ».

La bande essaye de délivrer ces messages en évitant par la même occasion d'être détectés.

Voici quelques propositions de circonstances, mais le gardien doit se sentir libre de créer les siennes :

- La voiture d'un investigateur est volée. Elle est retrouvée plus tard à un endroit où les investigateurs sont sûrs de la trouver. L'intérieur du véhicule est maculé d'huile de poisson et de sang de vache. Un message est laissé, disant : « Le sang s'essuie. La mort est pour toujours. Trouvez une autre occupation. »
- Une grande morue évidée enveloppée dans du papier journal est cachée dans la maison d'un investigateur. Le poisson est en décomposition, rempli d'asticots rampants, et empeste toute la zone. Le journal comporte un article au sujet d'Andrew Fisher avec les mots « Tenez-vous à l'écart » écrits sous sa photographie.
- Lorsque les investigateurs sortent d'un bâtiment, le trottoir est maculé de sang de vache, qui mène au véhicule des investigateurs (s'ils en ont un). Un message est épinglé sur le pare-brise et dit : « Voyez comme c'est facile ? Oubliez Andrew. »

Compétences de la bande d'Esther :

Tous les membres de la bande d'Esther's possèdent les compétences suivantes en plus des compétences particulières listées ci-dessus. Si l'une de ces compétences par défaut est également indiquée dans les compétences particulières d'un membre de la bande, le pourcentage le plus élevé s'applique.

Les compétences par défaut sont les suivantes : Baratin 40 %, Conduite 45 %, Connaissance d'Innsmouth 85 %, Discrétion 50 %, Écouter 55 %, Métier : mécanique 35 %, Métier : serrurerie 35 %, Mythe de Cthulhu 16 %, Nage 65 %, Premiers soins 40 %, Psychologie 35 %, Sciences humaines : droit 25 %, Se cacher 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Quatrième partie : Jeux dangereux

À présent, les investigateurs ont probablement appris des choses au sujet d'Innsmouth et de l'assassinat des Fisher en 1909. Ils ont reçu des avertissements de la part de la bande d'Esther Marsh et peut-être découvert la source du compte en fiducie d'Andrew Fisher. Ils sont désormais à un tournant : poursuivent-ils leur enquête ou tiennent-ils compte des avertissements et font marche arrière ?

Les investigateurs ont de nombreuses options et le gardien devra réagir de manière adéquate à leurs actions. Esther Marsh devient nerveuse et ordonne à sa bande de tuer les investigateurs s'ils continuent à être un problème pour ses plans. Andrew devient lui aussi tendu, désireux qu'il est de savoir si la source de son compte en fiducie pourrait nuire à ses chances d'intégrer l'équipe olympique. Des actions irréfléchies et des choix stupides pourraient avoir des conséquences mortelles lorsque les choses échapperont à tout contrôle.

Voici les options dont disposent les investigateurs.

« Dégager »

Les avertissements de la bande d'Esther, la sombre réputation d'Innsmouth, et la violence des meurtres des Fisher en 1909 pourraient pousser certains investigateurs à laisser tomber. Ils pourraient supposer à tort qu'Andrew Fisher est lui-même un hybride et ne pas être disposés à risquer leur vie pour l'aider. Il s'agit de la solution la plus confortable. Si les investigateurs abandonnent Andrew et plus généralement cette affaire, Esther Marsh est elle-même prête à laisser tomber sans les inquiéter davantage.

En revanche, Andrew Fisher est enlevé peu de temps après par la bande d'Esther et conduit à Innsmouth. On ne le reverra plus jamais et le scénario se solde par un échec.

Défier la bande

Les investigateurs peuvent décider d'affronter directement la bande d'Esther, ce qui conduira très probablement à une confrontation violente. Et si les autorités locales – et éventuellement fédérales – sont impliquées dedans, cela pourrait même se transformer en un véritable bain de sang.

Un tel conflit se terminera sans doute par de lourdes pertes des deux côtés. Ce n'est pas le choix le plus sage.

Si les investigateurs sont tués, la bande poursuit sa mission, enlève Andrew Fisher, l'emmène à Innsmouth, et il disparaît de la circulation. Si les investigateurs parviennent à tuer ou à capturer tout ou partie de la bande d'Esther, c'est une victoire à double tranchant. Elle institue en effet les investigateurs comme des ennemis de la famille Marsh et de l'Ordre ésotérique de Dagon.

Ils ont peut-être gagné une bataille contre la bande d'Esther, mais ont par la même occasion déclenché une guerre sans merci.

Si la bande d'Esther est éliminée, cette dernière abandonne son projet d'enlever Andrew Fisher faute de sous-fifres fiables pour s'en occuper. Elle envoie à la place quelques complices assassiner Andrew. Il est assez vite tué, peut-être même dans un lieu public, par un ou plusieurs assaillants armés de couteaux.

Si le gardien le souhaite, ces assassins peuvent être appréhendés, pour mourir ensuite mystérieusement en garde à vue.

Défier Andrew

Les investigateurs ayant découvert le secret d'Innsmouth pourraient supposer qu'Andrew Fisher est un hybride. Être un nageur de classe olympique, avoir un parent originaire d'Innsmouth, et posséder le nom de Fisher, tout cela peut être considéré comme des preuves contre lui. Cependant, Andrew est absolument humain, sans aucune trace de souillure de son sang. Les investigateurs peuvent le déterminer en réussissant un test de *Connaissance d'Innsmouth*, qui les informera qu'Andrew ne porte aucune trace du Masque d'Innsmouth.

Si les investigateurs choisissent d'abandonner l'affaire, ou même de défier Andrew, les choses tournent mal pour le jeune homme.

Ses chances d'intégrer l'équipe olympique de natation sont ruinées, et la bande d'Esther Marsh finit par l'enlever. Il est emmené à Innsmouth et disparaît probablement pour toujours.

Se rendre à Innsmouth

Pour mener complètement à bien ce scénario, les investigateurs doivent faire quelque chose d'incroyablement risqué : se rendre à Innsmouth. Plusieurs indices conduisent à cette ville et les investigateurs peuvent également avoir en leur possession deux noms liés à l'affaire : Wanda Fisher et Ralsa Marsh.

Les informations recueillies et les contacts établis à Innsmouth sont essentiels pour leur enquête.



Jessie Gilman,
hybride

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	70 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %

Attaques

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau à cran d'arrêt) 60 %
  Dégâts 1D4+2
- Armes à feu : armes d'épaule (carabine à levier Marlin M1893 [Cad. 1, Munit. 7, 14 cartouches sup.]) 50 %
  Dégâts 2D6+3
- Armes à feu : armes de poing (pistolet Colt 1908 Hammerless [Cad. 3, Munit. 6, 2 chargeurs sup.]) 55 %
  Dégâts 1D6
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 45 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre 60 %
  Dégâts 1D3+2

Description et rôle : Jessie est un beau parleur et un excellent menteur. Il montre peu d'éléments propres au Masque d'Innsmouth et, en conséquence, sert de façade du groupe. On l'envoie recueillir des informations, généralement en compagnie de Dixie (voir ci-dessous).



Nick Elliot,
hybride

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 17
Santé Mentale 00

Compétences
Conduite 85 %
Trouver Objet Caché 60 %

Attaques
• Armes blanches : armes de mêlée (petite matraque) 60 %
Dégâts 1D6+2
• Armes à feu : armes automatiques (mitraillette Thompson M1921 [Cad. var./tir en rafales, Munit. 100) 60 %
Dégâts 1D10+2
• Armes à feu : armes de poing (pistolet semi-automatique Colt M1911 [Cad. 2, Munit. 7, 2 chargeurs sup.]) 75 %
Dégâts 1D10+2
• Corps à corps : arts martiaux (lutte) 40 %
Dégâts spéciaux
• Corps à corps : bagarre 65 %
Dégâts 1D3+2

Perte de SAN
0/1D2 points

Description et rôle : « Big Nick » est une brute imposante. Ayant commencé sa transformation tôt, le Masque d'Innsmouth est chez lui particulièrement développé. Nick ressemble à une grenouille, avec des yeux globuleux, une peau verruqueuse, et des plis comme des branchies sur les côtés du cou. Il a deux rangées de dents tranchantes comme les requins et dégage une odeur de poisson. Toute personne le voyant doit effectuer un test de Santé Mentale. C'est le chauffeur de la bande et il reste la plupart du temps dans la voiture. Si nécessaire, Nick Elliot fait office de renfort lourdement armé, tirant comme s'il s'agissait d'un jouet avec un gros colt (deux fois par round) ou une mitraillette Thompson avec un tambour de 100 cartouches plein.

Les investigateurs doivent procéder avec une extrême prudence. Innsmouth est le fief de l'Ordre ésotérique de Dagon, qui contrôle tout dans la ville, y compris les entreprises et la police locale. Les habitants d'Innsmouth n'aiment pas les étrangers, ni répondre aux questions. Parfois, les gens disparaissent et rapidement toutes les preuves avec eux…

Si les investigateurs se heurtent à l'Ordre ésotérique de Dagon, à la famille Marsh ou à la population d'Innsmouth, la situation peut devenir critique. Voici les statistiques pour un Hybride d'Innsmouth et un Profond moyens (si les choses se gâtent vraiment, particulièrement la nuit) pour que le gardien puisse s'en servir en cas de besoin.

Si les investigateurs font profil bas, se comportent avec respect, et limitent le nombre de personnes avec qui ils interagissent, ils seront peut-être en mesure de conclure avec succès leur affaire dans Innsmouth sans avoir pris trop de risques.

Sur la piste de Wanda Fisher

Innsmouth ne possède ni bibliothèque, ni chambre de commerce, ni société historique, ni annuaire public. Les investigateurs essayant de localiser Wanda Fisher doivent se renseigner auprès d'un natif d'Innsmouth pour obtenir des informations à son sujet ou des indications pour se rendre chez elle. Les investigateurs devraient choisir avec soin la personne à qui ils s'adressent et la manière dont ils formulent leurs questions.

Ces dernières nécessitent d'effectuer un test de *Baratin* avec un malus de -20 % dû au fait que les résidents d'Innsmouth sont généralement des gens hostiles et peu coopératifs envers les étrangers.

En cas de réussite, les investigateurs s'entendent dire que « Wanda Fisher n'est plus de ce monde, mais que son fils Mario est toujours là. Si vous aviez à faire avec Wanda, vous feriez mieux de parler à son fils. Il est sur Babson Street, au sud de la ville. Il est patron d'un langoustier, et s'ra pas chez lui avant la nuit. »

La triste histoire de Wanda Fisher et de Mario Ortiz

Wanda Fisher était une cousine de Kyle Fisher plus âgée, faisant partie de la branche contaminée de leur famille. Bien qu'elle fût une hybride et Kyle purement humain, les cousins étaient malgré tout proches.

Quand Esther Marsh fit sa déclaration à Kyle, ce fut Wanda qui lui prêta l'argent dont il avait besoin pour fuir la ville. Wanda, prêtresse de l'Ordre ésotérique de Dagon, estima qu'Esther était une enfant gâtée qui devait recevoir une leçon.

Après qu'Esther ait capturé, torturé puis assassiné Kyle, elle apprit la part qu'avait prise Wanda dans la fuite de ce dernier. Esther, désormais plus âgée, se servit de son influence considérable pour ruiner la vie de Wanda, qui fut rétrogradée au sein de l'Ordre ésotérique de Dagon, tandis que son mari, un immigré espagnol, fut licencié de son travail dans une conserverie locale. La famille, démunie, déménagea dans le quartier le plus délabré d'Innsmouth, où le mari de Wanda mourut dans un « accident ». Wanda éleva seule Mario, son fils.

Mario prit soin de sa mère jusqu'à la fin de la transformation de cette dernière en Profond. Il fut incapable d'obtenir un emploi décent à Innsmouth – Esther Marsh s'en assurait.

Gérer Innsmouth : note pour le gardien

Innsmouth, ville située en bord de mer et formée de maisons aux fenêtres condamnées, de quais délabrés, d'entrepôts abandonnés, et de résidents bourrus et déformés, est tout autant un personnage dans *L'Espoir* que n'importe quel PNJ.

C'est un vaste labyrinthe déroutant de rues sinueuses et de bâtiments en ruines, dont plusieurs quartiers sont traversés par le fleuve Manuxet.

Le gardien devrait essayer de décrire la ville de manière complète, avec sa puanteur de poisson omniprésente, de manière à faire monter la tension et à installer l'atmosphère.

Le gardien peut élargir l'exploration d'Innsmouth par ses joueurs en utilisant le manuel de référence destiné au jeu *L'Appel de Cthulhu* : *Innsmouth, Avant et après la chute*, de Kevin Ross (éditions Sans-Détour).

Hybride très amer, Mario gagne péniblement sa vie comme pêcheur de homard, travaillant seul avec son tout petit bateau. Célibataire, sans amis, tous ceux qui le fréquentent attirent immédiatement sur eux la colère d'Esther. Il a grandi en entendant parler de la querelle entre sa mère et Esther Marsh et sait pourquoi son « oncle » Kyle a été assassiné.

Mario a entendu parler d'Andrew Fisher et a vu ses photos dans le journal. Il réalise que le nageur doit être le fils de Kyle et est fier de son cousin éloigné. Mario va essayer de faire en sorte qu'il demeure en sécurité et qu'Esther Marsh ne parvienne pas à ses fins.

Et pour atteindre ces objectifs, il est tout à fait disposé à aider les investigateurs. Mario n'est pas en bons termes avec l'Ordre ésotérique de Dagon, sa famille étant inscrite depuis longtemps sur la liste noire. Il est hybride, mais chétif et de ceux qui n'achèveront jamais leur transformation en Profond. Tout cela fait de lui un homme malheureux et amer, prêt à risquer beaucoup pour rendre Esther Marsh aussi misérable que lui.

Rencontre avec Mario Ortiz

Les investigateurs à la recherche de l'endroit où réside Mario doivent arpenter les quartiers pauvres du sud d'Innsmouth. Le secteur entier est presque déserté et accueille les familles les plus défavorisées de la ville. Après avoir trouvé Babson Street, les investigateurs peuvent facilement déterminer quelle est la demeure de Mario, car c'est la seule du pâté de maisons à ne pas tomber en ruines ou être visiblement abandonnée (emplacement 1 sur la carte d'Innsmouth, p.157). La maison est vide de 7 à 18 heures, parce que Mario pêche toute la matinée, puis se rend chaque après-midi à Kingsport vendre le produit de sa pêche.

Lorsqu'il est chez lui, une Ford T déglinguée, avec la banquette arrière remplie de casiers à homards, est garée devant sa maison.

Les investigateurs trouvant la maison de Mario rencontrent un homme grand et imposant, presque un ours, avec de graves « difformités ». Sa peau est rugueuse et écailleuse, ses yeux fixes sont globuleux et écartés et ses doigts sont longs avec de la peau qui pousse entre, donnant à ses mains une apparence de gants de base-ball.

Le pire, ce sont les bras, qui sont trop longs et simiesques, presque capables de toucher le sol quand il marche. La voix de Mario est gutturale et il dégage une odeur de poisson. Ceux qui le voient doivent effectuer un test de *Santé Mentale* ou perdre 0/1D2 points.

Mario, dans un premier temps, reste prudent vis-à-vis des investigateurs. Il a rarement parlé à quelqu'un depuis la mort de sa mère et est plutôt solitaire. Mais en dépit de l'état d'esprit d'Innsmouth, qui consiste à ne pas parler aux étrangers, une fois que Mario sent que les investigateurs ne sont pas une menace, il les invite à entrer pour bavarder. Cela se passera vraisemblablement après 19 heures, et il proposera alors de faire bouillir des homards et quelques pommes de terre pour ses invités, tout en disant : « J'ai pas grand chose, mais v'z'êtes les bienvenus pour partager c'que j'ai ».

L'hybride a beaucoup à dire et personne qui veuille l'entendre. Les investigateurs posant des questions au sujet de Kyle Fisher, de son assassinat, d'Andrew Fisher, ou de la famille Marsh, l'amènent facilement à discuter sans avoir besoin d'effectuer de test de *Baratin* ou de *Persuasion*. Il explique : « Il est tard et c'est une longue histoire. Vous feriez mieux de rester ici ce soir. Ce n'est pas un grand hôtel, mais vous êtes en sécurité. Il fera bientôt noir et on n'est pas en sécurité la nuit dans cette partie de la ville. » Si les investigateurs acceptent sa proposition, Mario ouvre une bouteille de gin (illégale) et commence à parler. Cette marque de confiance dote les investigateurs d'un allié important.

Mario parle longuement dans la nuit, versant régulièrement une ou deux mesures de gin. À l'extérieur, les investigateurs entendent de temps en temps des gémissements, des coassements, des plaintes bestiales, ou des bruits de pas traînants dans l'obscurité. Quiconque passe la nuit ici doit effectuer un test de *Santé Mentale* ou perdre 0/1D2 points et reçoit +2 % à sa compétence de *Connaissance d'Innsmouth*. Mario livre les informations suivantes :

- Kyle Fisher était instituteur à Innsmouth et Esther Marsh était son élève.
- Esther disait à tout le monde que son papa arrangerait un mariage entre les deux lorsqu'elle aurait seize ans.
- Ma mère (Wanda) a donné de l'argent à Kyle pour qu'il puisse s'éloigner en secret d'Innsmouth.
- Trois ans plus tard, Esther Marsh s'est vantée d'avoir retrouvé Kyle à Arkham et de les avoir tués, lui et sa nouvelle épouse.
- Après cela, Esther Marsh a fait tout son possible pour ruiner ma famille. Elle a dû, en torturant Kyle, avoir appris l'implication de ma mère dans la fuite de ce dernier.
- Ma mère (Wanda) fut chassée de l'Ordre ésotérique de Dagon et mon père licencié de son emploi à l'usine de conditionnement de poisson avant de mourir dans un accident arrangé.
- Esther s'assure que je ne puisse pas trouver de travail décent, des amis ou une femme à



Amy Southwick,
hybride

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 00

Compétences

Écouter 85 %
Psychologie 65 %
Trouver Objet Caché 80 %

Attaques

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau de tranchées) 65 % Dégâts 1D6+1
- Armes à feu : armes de poing (revolver Smith &Wesson cal. 38 DA [Cad. 3/2, Munit. 6, 12 cartouches sup.]) 60 % Dégâts 1D10
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 30 % Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre 55 % Dégâts 1D3

Description et rôle : Amy est une jeune hybride idolâtrant Esther Marsh. Alors que les autres hybrides de la bande sont issus de familles riches d'Innsmouth, Amy est d'origine pauvre. Et pour elle, la bande est la clé pour une vie meilleure, peut-être même pour un mari appartenant à une bonne famille d'Innsmouth. Elle a l'air assez humain, fait les courses personnelles d'Esther et le guet pour la bande.



Dixie Putnam,
humaine

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Discrétion	70%
Dissimulation	50%
Lancer	60%

Attaques

- Armes blanches : armes de mêlée (hache) 80 %
  Dégâts 1D6+1
- Armes à feu : armes d'épaule (fusil mitrailleur Browning Automatic Rifle M1918 [(Cad var./tir en rafales, Munit. 20, 1 magasin sup.)] 50 %
  Dégâts 2D6+4
- Armes à feu : armes de poing (pistolet Mauser « Broomhandle » M1912 [Cad. 2, Munit 10, 2 magasins sup.]) 65 %
  Dégâts 1D10
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 45 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre 50 %
  Dégâts 1D3

Description et rôle : Dixie Putnam est la dernière entrée dans la bande. C'est une ravissante Bostonienne qui était encore récemment la petite amie d'un truand. Elle l'a tué avec une hache lors d'une dispute, lui a volé son pistolet et, durant sa cavale, est tombée dans la bande d'Esther. Elle accompagne Jessie lorsqu'il faut parler aux gens et les distrait avec son apparence agréable, mais elle est souvent laissée avec Big Nick, parce que même les hybrides savent qu'elle est dangereusement folle. Dixie connaît la vérité au sujet d'Innsmouth et cela ne la dérange pas le moins du monde. En cas de problème sérieux, elle se sert du Browning Automatic Rifle (BAR) de la bande en le posant sur le capot de leur véhicule pour tirer à l'abri tout en hurlant joyeusement des obscénités.

Innsmouth. Personne n'ose aller à son encontre.

- Je suis sûr que ce gamin à Arkham, ce nageur qui va peut-être aller aux Jeux olympiques, est le fils de Kyle et qu'il est mon parent.
- Esther a annoncé qu'elle allait bientôt se marier et que son nouvel homme viendrait à Innsmouth dès qu'il en aurait fini avec l'université.
- Je pense qu'Andrew Fisher est l'homme dont elle parle, parce qu'Esther avait juré qu'elle épouserait son père. En outre, Andrew est étudiant à l'université et obtiendra bientôt son diplôme.
- La famille Marsh en a assez des frasques d'Esther et de celles de son cousin, Ralsa. Elle serait extrêmement contrariée d'apprendre qu'Esther se mêle d'affaires à l'extérieur d'Innsmouth.
- Esther Marsh ne mérite pas un seul instant de bonheur.

Rencontre avec Ralsa Marsh

Les investigateurs ont sans doute pu obtenir l'adresse du bureau de Ralsa (510, Main Street) et peuvent le trouver là durant les heures ouvrables. Ce bureau est partagé par le père de Ralsa, le docteur Rowley Marsh. Se présentant comme consultant en droit, Ralsa doit encore passer l'examen du barreau du Massachusetts et a été renvoyé de la Faculté de droit d'Harvard lors de sa deuxième année. C'est un homme à femmes bien connu, père de plusieurs enfants qu'il a eus auprès de femmes volontaires ou contraintes. Bien que pour une large part méprisé à Innsmouth, peu osent lui tenir tête, car il est l'arrière petit-fils d'Obed Marsh.

La réceptionniste, Ruth Gilman, salue les personnes qui entrent dans le bureau. C'est la sœur de Ralsa et elle gère le bureau de son père et de son frère. Elle est actuellement irritée contre ce dernier et désigne aux investigateurs la porte de son bureau malgré les protestations de Ralsa de ne pas y être.

Ralsa est un hybride grand et puissant ayant conservé un aspect humain. Il est brusque avec les investigateurs, leur demande ce qu'ils veulent et pourquoi ils sont venus à Innsmouth. Si les investigateurs posent des questions sur le compte en fiducie anonyme qu'il a ouvert pour Andrew Fisher, Ralsa se souvient l'avoir fait pour sa cousine, Esther. Réalisant que le problème ne le concerne pas, il sourit, se détend, et considère dès lors les moyens d'utiliser les investigateurs à son avantage. Les investigateurs arrivent en effet au bon moment : Ralsa est actuellement en conflit avec sa famille, qui a juré de ne pas le tirer d'embarras plus longtemps. Il a récemment violé une humaine appartenant à une famille orgueilleuse de la ville, Patricia Averill, qui s'est ensuite donnée la mort. Cela a déclenché de la part de la famille de cette femme une soif de vengeance ouverte contre Ralsa. Les Marsh se contentent de laisser cela aller jusqu'au bout pour l'hédoniste dément. Ralsa Marsh, pour sa part, essaye de rentrer dans les bonnes grâces de sa famille et espère y réussir en montrant qu'Esther est pire que lui.

Ralsa remercie les investigateurs d'être venus à lui, avant de s'excuser. Il insiste pour qu'ils reviennent dans deux heures, en suggérant qu'ils pourront avoir quelque chose à manger au Café d'Innsmouth (707, Federal Street [n° I704]). Il ajoute : « Dites à Brittany que vous êtes mes invités et que je paye l'addition. » Il semble content et les investigateurs tentant un test de *Psychologie* pour déterminer ses motivations ne détectent rien de menaçant. Ralsa rencontre ensuite son père, le Dr Rowley Marsh, pour l'informer des actions d'Esther.

Rencontre avec le Dr Rowley Marsh

Si les investigateurs reviennent comme demandé, Ruth les accompagne jusque dans le bureau du Dr Marsh, qui est adjacent à celui de Ralsa. Ce dernier se tient debout juste derrière son père assis. Le Dr Marsh, frère de Barnabas Marsh « Le Vieux », est un hybride rachitique tout comme Mario, ce qui ne l'empêche pas d'être encore aujourd'hui l'un des hommes les plus puissants d'Innsmouth. Rowley Marsh a la peau rugueuse, dégage une odeur de poisson, et parle d'une voix grave et rocailleuse. Il se présente, remercie les investigateurs d'être venus, et les invite à s'asseoir. Rowley ne sait plus quoi faire pour garder le contrôle sur la jeune génération (par exemple, son fils Ralsa). En prenant connaissance du plan d'Esther, il décide de mettre un terme à cette situation, que cela plaise ou non à sa nièce. Avant de rencontrer les investigateurs, il a eu une longue conversation avec son frère Barnabas et Esther. Les aînés Marsh ont décidé de ce qui devait être fait ; Esther a accepté, mais n'a aucunement l'intention de leur obéir. Tout ce qui reste pour résoudre cela est d'obtenir l'aide des investigateurs. Le Dr Rowley Marsh leur fait alors une proposition qu'ils ne devraient vraiment pas refuser.

La proposition

S'ingérer dans la vie d'une célébrité sportive, dont les parents ont été sauvagement assassinés par l'un des leurs, est une chose beaucoup trop risquée. Les Marsh ont besoin que cette affaire se termine au plus vite.

Le D[r] Marsh fait alors aux investigateurs la proposition suivante :

- Le compte a été ouvert à l'insu de la famille Marsh ou sans son consentement.
- Ils se rendent compte qu'Andrew est le fils d'un homme d'Innsmouth qui a été assassiné.
- Le compte est désormais clôturé et aucun nouveau dépôt ne sera effectué. Le garçon (Andrew) a maintenant plus de vingt et un ans et ne devrait avoir aucun mal à gagner sa vie.
- Ils ne désirent pas récupérer l'argent.
- Ils ne veulent pas qu'Andrew sache que l'argent provenait de leur famille ou de quiconque est lié à Innsmouth.
- Andrew Fisher doit arrêter d'enquêter sur cette affaire et se concentrer sur son avenir.
- Les investigateurs doivent dire à Andrew ce qu'il faut pour le convaincre de laisser tomber cette affaire, pour le bénéfice de tous.
- « J'apprécierais que vous usiez de toute l'influence que vous avez sur le jeune homme pour faire simplement disparaître tout cela », explique le D[r] Marsh tout en passant une enveloppe aux investigateurs.

L'enveloppe contient 1 200 $ en coupures de cinquante et de cent dollars (l'équivalent de près de 15 000 $ d'aujourd'hui). Une fois que les investigateurs ont pris l'enveloppe, le D[r] Marsh leur demande : « Avez-vous compris tout ce que je veux dire ? Sommes-nous d'accord ? »

Si les investigateurs en conviennent, le D[r] Marsh ajoute alors : « Bien. S'il vous plaît, souhaitez à M. Fisher bonne chance pour ses sélections olympiques. J'espère que ceci met un terme définitif à vos affaires dans Innsmouth et que vous n'aurez pas à revenir. Encore une fois, vous me comprenez ? »

Si les investigateurs prennent le dessous de table et acceptent les conditions de la famille Marsh, ils peuvent quitter la ville sans être inquiétés davantage. En revanche, s'ils refusent cette offre, le gardien doit leur rendre la vie particulièrement difficile s'ils veulent quitter les lieux et même faire en sorte qu'ils n'aient presque aucune chance. Les gens disparaissent à Innsmouth…

Cinquième partie : Échec et mat

La situation est sur le point d'arriver à un moment critique. Les plans d'Esther Marsh concernant Andrew Fisher, un piège qu'elle a attendu dix-huit ans à déclencher, réussiront ou échoueront en fonction de l'action des investigateurs. Ce que fait Esther ensuite dépendra des mesures que les investigateurs prendront. Le gardien doit évaluer avec soin l'importance avec laquelle les plans d'Esther ont été perturbés et décider en conséquence de ce qu'elle fera. Les investigateurs peuvent s'opposer à elle ou entreprendre des actions supplémentaires. Selon la chance des investigateurs et le style de la partie, la résolution finale du scénario peut varier de l'absence d'effusion de sang jusqu'aux plus grands troubles.

Esther saisit sa chance

Esther Marsh ne va pas rester les bras croisés pendant que ses plans tombent à l'eau. En dépit des avertissements possibles de son père et de son oncle, elle agit avant qu'Andrew ne parte pour les sélections olympiques en Pennsylvanie. Sa bande tente d'enlever le jeune homme (voir « La bande entre en action »). Si les investigateurs ont déjà éliminé cette dernière, Esther réunit un groupe d'hybrides d'Innsmouth (1D4+2) pour effectuer la tâche. Ces remplaçants ne sont guère plus que des hommes de main mal adaptés à ce type de tâche. Le gardien devrait utiliser les statistiques pour les hybrides moyens d'Innsmouth incluses dans la section « Se rendre à Innsmouth ».

Après l'enlèvement d'Andrew, Esther essaye de voir comment faire face à la désapprobation de sa famille. Elle n'a besoin que d'un peu de temps pour, soit le convaincre de l'épouser, soit l'assassiner. Après avoir kidnappé le jeune homme, elle sait que sa famille ne la forcera pas à le libérer. Cependant, faire cela contre son gré signifie en même temps qu'elle ne pourra pas se tourner vers elle pour obtenir de l'aide. Une fois qu'Esther a franchi cette ligne, elle sait qu'elle sera seule.

La bande entre en action

La bande d'Esther essaye d'enlever Andrew, soit par la force, soit en l'attirant dans un piège à l'aide de Dixie et de son physique agréable. Ses membres choisissent soigneusement le moment et le lieu, traquant leur cible jusqu'à ce que la bonne occasion se présente. Cela peut prendre un certain temps, surtout si les investigateurs protègent le jeune homme. La bande assassine volontiers quiconque se met en travers de son chemin, tant que ses membres peuvent s'en tirer sans problème. Si Esther envoie un groupe de remplaçants, ces derniers seront moins prudents et compétents. Une telle bande ne représentera pas de menace sérieuse en dehors d'Innsmouth.

Si les investigateurs parviennent à empêcher la bande en action de kidnapper Andrew, passez à « La bande d'Esther est déjouée ».

Hybride d'Innsmouth

Caractéristiques

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	2D6-1	6
ÉDU	2D6	7
Points de Vie		12

Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite	35 %
Connaissance d'Innsmouth	50 %
Discrétion	35 %
Écouter	30 %
Métier : électricité	10 %
Métier : mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Nage	85 %
Négociation	25 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	20 %
Sciences humaines : droit	10 %
Sciences humaines : histoire	25 %
Sciences occultes	20 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Attaques

- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 35 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre 55 %
  Dégâts 1D3

Si nécessaire, les hybrides peuvent disposer de diverses armes (couteau, matraque, pistolet, fusil et fusil de chasse), mais ils ne sont en général pas armés.

Perte de SAN

Variable

Profond

Caractéristiques

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Points de Vie	—	13-14

Mouvement : 8/10 en nageant
Impact moyen : +2

Attaques

- Griffes 25 %
  Dégâts 1D6+Impact

Protection

1 point (peau et écailles)

Sortilèges

À la discrétion du gardien, les Profonds ayant un POU d'au moins 14 ans connaissent 1D4 sorts.

Perte de SAN

0/1D6 points pour le fait de voir un Profond.



Mario Ortiz,
hybride

Caractéristiques

APP	06	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 00

Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite	45 %
Connaissance d'Innsmouth	84 %
Discrétion	45 %
Écouter	40 %
Métier : mécanique	45 %
Métier : pêche	60 %
Mythe de Cthulhu	18 %
Nage	85 %
Navigation	50 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Se cacher	40 %

Attaques

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau de pêche) 65 %
  Dégâts 1D4+1+Impact
- Armes à feu : armes de poing (revolver Colt New Army&Navy) 45 %
  Dégâts 1D10+2
- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 40 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre 65 %
  Dégâts 1D3+2

Perte de SAN

0/1D2 points

Si les investigateurs ne parviennent pas à protéger Andrew ou à empêcher l'enlèvement, passez à « Andrew disparaît ».

La bande d'Esther est déjouée

La bande d'Esther (que ce soit la principale ou celle de secours) tente, à un moment donné, d'enlever Andrew Fisher. Si les investigateurs parviennent à éviter cela, Esther Marsh organise tout simplement une nouvelle tentative et tout recommence, à moins que l'un des événements suivants ne se produise :

Papa en a eu assez

Si les investigateurs ont informé la famille Marsh des plans d'Esther concernant Andrew Fisher, elle intervient. En entendant parler de sa tentative avortée d'enlèvement après lui avoir ordonné explicitement de ne pas le faire, le père perd son sang-froid. « Le Vieux » Marsh cloître Esther dans la maison de cette dernière jusqu'à ce qu'Andrew quitte Arkham pour les sélections olympiques.

Faire appel aux agents du F.B.I.

Les investigateurs ont un puissant allié en la personne de Max Trent. Ce parfait agent du F.B.I. reste à Arkham pour enquêter sur le stock d'alcool illégal découvert dans la maison de Floyd Tobey.

Il attend que le journaliste reprenne conscience pour l'interroger à ce sujet.

Si les investigateurs le contactent et l'informent d'une menace concernant la sécurité d'Andrew Fisher, Trent prend des mesures. Il fait en sorte que la police locale surveille Andrew et le met personnellement à l'ombre durant quelques jours. Au cours des 72 heures qui suivent, il escorte Andrew à l'Université de Pennsylvanie et s'assure qu'il achève son dernier semestre tout en attendant les sélections olympiques.

Esther Marsh n'est pas assez folle pour se dresser contre un agent fédéral.

Une fois que Max Trent commence à accorder sa protection à Andrew Fisher, elle consent à sa défaite. Andrew termine sa dernière année à l'Université de Pennsylvanie et assiste aux sélections olympiques. Si cela se produit, le scénario se termine par un succès. Esther Marsh commence néanmoins immédiatement à préparer sa vengeance, mais les investigateurs ont peu à craindre d'elle : un raid fédéral sur Innsmouth sera bientôt lancé, Max Trent pouvant même faire partie des agents impliqués.

Andrew disparaît

Si la bande d'Esther parvient à enlever Andrew Fisher, ce dernier disparaît et est emmené dans la ville décadente d'Innsmouth. Cela se produit si les investigateurs ne prennent aucune disposition visant à protéger Andrew ou si leurs efforts pour le faire échouent. Les autorités, tant locales que fédérales, mèneront l'enquête, mais déboucheront sur peu de pistes. Sans preuve, elles refusent de se mettre en contact avec les autorités d'Innsmouth.

Et quand bien même : si la police d'Innsmouth était contactée au sujet de l'enlèvement d'Andrew, elle ne ferait rien.



Pendant ce temps, Andrew Fisher est retenu prisonnier par Esther Marsh, de manière assez similaire à ce qui s'est passé pour son père il y a dix-huit ans. Si les investigateurs veulent revoir Andrew, ils devront le retrouver eux-mêmes et avant qu'il ne soit trop tard. Innsmouth est une grande localité et Esther peut le détenir n'importe où à l'intérieur de ses frontières. Les investigateurs souhaitant mettre sur pied une opération de sauvetage auront besoin de certaines informations, qu'ils n'obtiendront que s'ils se sont fait un allié de Mario Ortiz.

Les informations détenues par Mario

Si l'enlèvement d'Andrew réussit et qu'il est emmené à Innsmouth, les investigateurs ont une chance de le sauver, qui dépend d'une alliance avec Mario Ortiz (voir « Rencontre avec Mario Ortiz » p. 179).

La bande d'Esther choisit comme planque un vieux hangar en pierre dans les taudis de la rive sud d'Innsmouth et y détient Andrew durant plusieurs jours pendant lesquels Esther Marsh lui rend visite et essaye de le séduire. L'endroit a été choisi parce qu'il est presque abandonné et peu susceptible d'attirer l'attention de la famille d'Esther.

Malheureusement pour elle cependant, l'un des rares habitants du quartier a remarqué le manège ; il s'appelle Mario Ortiz et c'est un homme qui n'a que mépris pour elle. Une fois que Mario se rend compte qu'Es-ther retient prisonnier son cousin éloigné, il cherche de l'aide. Il n'agira pas directement contre elle, par crainte de représailles de la part de la famille Marsh. S'il a déjà rencontré les investigateurs, il monte dans son camion délabré et va les trouver.

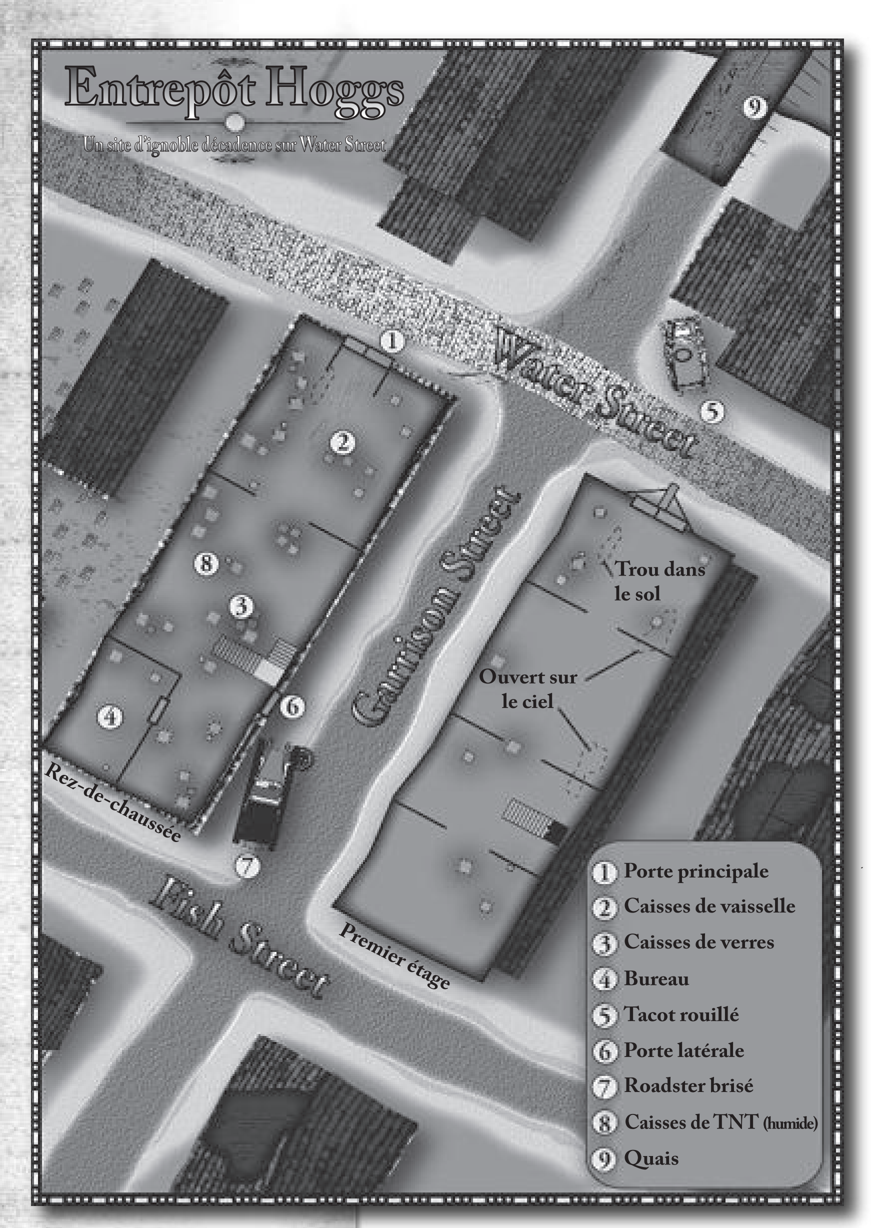
Mario peut aussi leur avoir demandé leur numéro de téléphone ou leur adresse, ce qui simplifiera leur localisation. Il peut également connaître leur nom, ce qui lui permettra de les retrouver dans l'annuaire. À défaut (par exemple, si les investigateurs se présentent sous de faux noms), Mario se rendra à Arkham, à l'adresse d'Andrew ou dans d'autres lieux où il pense pouvoir trouver les investigateurs.

Dès que Mario les rejoint, il leur livre des informations sur l'endroit où se trouve Andrew.

L'hybride n'est pas à l'aise à l'extérieur d'Innsmouth, mais sa haine envers Esther Marsh est plus forte que tout. Il souhaite également qu'Andrew Fisher soit libre de mener sa vie comme il l'entend.







Mario portera un long manteau, un chapeau à large bord et un foulard autour de la bouche. Il garde ses très longs bras repliés pour cacher son apparence inquiétante.

Il demande aux investigateurs à leur parler en privé et déclare : « Z'avons pas beaucoup d'temps ». Si les investigateurs acquiescent, il leur dira ce qui suit :

- La bande d'Esther Marsh a enlevé Andrew Fisher.
- Il sait où Andrew est retenu.
- Andrew n'a que quelques jours avant d'être perdu, fou, ou mort.
- Si les investigateurs veulent sauver Andrew, il leur dira où il est retenu.
- Mario apprécierait un peu d'argent, quelques centaines de dollars, pour fournir ces informations. Il explique : « Si j'franchis la ligne jaune pour aider des étrangers contre Esther, j'suis un homme mort si j'reste à Innsmouth. J'dois partir pour de bon. Mais ça vaut l'coup d'sauver Andrew, qu'est d'ma famille, et d'ruiner les plans d'Esther. »

Si les investigateurs sont d'accord et donnent à Mario au moins trois cents dollars, il leur dit où Andrew est retenu : « Ils le gardent à l'entrepôt Hoggs, sur Water Street dans les taudis, pas loin de chez moi. Esther a demandé à ses hommes de main de le garder. Le garçon n'a pas beaucoup de temps pour lui. Elle l'obligera à l'épouser ou le tuera comme elle a fait avant à son père. Vous devez agir vite, avant qu'il en voie trop et finisse timbré.

Ça arrive, quand des étrangers voient trop de choses trop vite. Prenez mon camion, j'ai quelques vieux habits et chapeaux de pêche à l'arrière. Vous pouvez vous déguiser et circuler avec, ça peut aider. »

Mario lègue aux investigateurs son camion et prend un petit sac de l'arrière. Il se rend ensuite à la Gare ferroviaire de la Boston & Maine à Arkham [n° A132], se glisse à bord d'un train de marchandises, et part en direction du sud.

Sauver Andrew Fisher

Les investigateurs n'ont maintenant plus une minute à perdre, c'est leur dernière chance d'éviter que ce scénario ne se termine par un échec. Ils doivent entrer dans Innsmouth, mener une opération de sauvetage pour Andrew Fisher, et ressortir sains et saufs de la ville avec lui. L'entrepôt Hoggs, une vieille structure en pierre située sur Water Street, entre Garrison et Babson Street, est facile à localiser et encore en assez bon état (emplacement 2 sur la carte d'Innsmouth, p.157). Les autres entrepôts de ce pâté de maisons sont, eux, pratiquement en train de s'effondrer.

La bande d'Esther Marsh (ou le groupe de rechange) garde l'entrepôt Hoggs en compagnie de 1D4+2 hybrides supplémentaires. Pour chaque membre de la bande ayant été tué ou capturé, le gardien doit ajouter deux hybrides constituant la force de sécurité.

L'entrée principale de l'entrepôt est verrouillée (et fermée par des chaînes), mais la porte sur le côté est pour sa part ouverte. Un membre de la bande d'Esther (si cela est possible) et deux hybrides montent la garde devant cette porte.

La bande d'Esther ne s'attend pas à devoir affronter un problème quelconque, de sorte que sa réponse à une attaque sera lente et confuse. Ils ne retiennent pas réellement Andrew en otage parce qu'on leur a ordonné de lui faire de mal en aucune circonstance. Si le conflit semble tourner à l'avantage des investigateurs, la bande et les hybrides fuient dans la nuit tout en donnant l'alarme.

L'emplacement de l'entrepôt Hoggs se prête facilement à une fuite d'Innsmouth. Water Street rejoint Main Street, qui mène à Kingsport. Le salut d'une route dégagée se situe à environ 1,5 km de la cachette. Les investigateurs tentant de fuir rapidement peuvent se lancer dans une course accompagnée de quelques coups de feu qui les frôleront en sifflant, mais sans poursuite prolongée.

Rencontre avec Esther Marsh

Lors de leur visite à Innsmouth et avant leur tentative de sauvetage, les investigateurs peuvent repérer Esther se déplaçant dans la ville ou sortir de l'entrepôt Hoggs. Ils remarqueront son développement avancé en Profond et son exposition impudique de souillure inhumaine. Toute rencontre avec Esther devrait cependant être accidentelle ou fugitive : elle est rusée et se servira de ses relations à Innsmouth pour éviter toute confrontation personnelle avec les investigateurs. Le gardien ne devrait pas permettre aux investigateurs de tuer ou de capturer Esther s'il a l'intention, dans le cadre de sa campagne, de faire jouer « Le Raid sur Innsmouth » (voir *Innsmouth, Avant et après la chute,* éditions Sans-Détour).

Si les investigateurs blessent ou capturent Esther, le gardien peut orchestrer la disparition de son corps ou sa délivrance afin d'assurer la continuité.

Le destin d'Andrew Fisher

La seule option pour les investigateurs ayant échoué à empêcher l'enlèvement d'Andrew est de le secourir par eux-mêmes. Sinon, il est perdu. Le gardien peut décider s'il est dans ce cas-là tué, devenu fou, ou convaincu d'épouser Esther Marsh (ou une combinaison de ces différents destins). Le gardien peut également faire en sorte qu'Andrew (ou sa dépouille) soit découvert par des agents fédéraux lors du raid de février 1928.

Si l'enlèvement d'Andrew Fisher est déjoué et les machinations d'Esther ruinées, le scénario se termine par un succès. Si les investigateurs parviennent à ravir le jeune homme aux mains de la bande d'Esther à Innsmouth, le scénario se termine également par un succès.

Les enquêteurs fédéraux ne trouvent rien d'anormal dans le passé d'Andrew Fisher. Il intègre l'équipe olympique de natation des États-Unis participant aux Jeux de la IX[e] Olympiade (les Jeux Olympiques d'été de 1928) à Amsterdam. Il réussit sa performance, mais elle est éclipsée par la future star de cinéma Johnny Weissmuller, qui remporte deux médailles d'or.

Le destin de Floyd Tobey

Floyd Tobey contacte les investigateurs peu de temps après la conclusion de ce scénario. Il est resté dans le coma durant toute la durée de l'enquête, mais connaît par la suite un complet rétablissement. Il est très curieux de savoir ce que les investigateurs ont pu apprendre et leur sera reconnaissant s'ils ont apporté une justice quelconque à ceux qui l'ont presque assassiné. Max Trent s'entretient avec Floyd, qui raconte à l'agent fédéral tout ce qu'il a appris au sujet d'Innsmouth.

Son témoignage, ajouté à celui d'un homme appelé Robert Olmstead et, éventuellement, à celui des investigateurs, aide à planifier le raid fédéral qui sera mené contre cette ville quelques mois plus tard.

Poursuivre le mystère

Comme il est indiqué dans les issues possibles de ce scénario, il a des liens importants avec « Le Raid sur Innsmouth », que l'on peut trouver dans l'ouvrage *Innsmouth, Avant et après la chute* (éditions Sans-Détour). Un gardien habile voudra peut-être orienter les investigateurs vers ce scénario.

Récompenses en Santé Mentale

Pour avoir empêché l'enlèvement d'Andrew Fisher ....+1D4 SAN
Pour avoir rencontré Mario Ortiz ....+1D2 SAN
Pour avoir rencontré Ralsa et Rowley Marsh ....+1D2 SAN
Pour avoir secouru Andrew Fisher lors de sa captivité à Innsmouth ......+1D3 SAN
Pour avoir mené à bien le scénario sans engager le combat ....+1D8 SAN



Epilogue

Deux hommes se tenaient, dans un champ, la nuit éclairée par une usine en flammes. Une Ford T fumante renversée sur le côté reposait à proximité. Devant eux gisaient les restes d'une énorme créature qui semblaient se dissoudre rapidement. Elle avait deux sabots fendus et des tentacules, et n'avait pas quitté cette terre sans combattre.

Les deux camarades se tenaient debout, couverts de suie, éclaboussés de sang, examinant la scène. Leurs vêtements étaient déchirés, leurs cheveux ébouriffés, leurs yeux grands et impassibles, alors qu'ils reprenaient lentement leur souffle. Tous deux souffraient d'une multitude de contusions, de foulures, et probablement de fractures osseuses mineures. Seule l'adrénaline était encore capable de les garder debout. L'un tenait un fusil de chasse à deux coups, deux volutes de fumée sortant lentement de l'arme. L'autre tenait une amulette dans une main, un cocktail Molotov allumé dans l'autre.

« Quel désastre… », commenta l'un.

« Tout va bien », répondit l'autre, posant sur son épaule le Remington désormais déchargé, « il est impossible de faire remonter quoi que ce soit jusqu'à nous. »

« Ça va faire un bon bout de chemin à pied jusqu'à la ville… »

« Je t'avais dit de ne pas frapper cet arbre. »

« Ce n'est pas moi qui l'ai fait, c'est cet arbre qui nous a frappés », répondit-il en désignant le tas puant et visqueux qui, il y a quelques instants, essayait encore de les dévorer.

« Est-ce bien cela qui s'est passé ? Je ne m'en souviens pas. »

« Eh bien, tu as pris un coup sur la tête… Tu vas bien ? »

« Je pense. Et toi ? »

Son camarade hocha la tête en retirant la cravate enflammée de la bouteille et la lança sur le côté, en disant : « Ma femme va me tuer, cette cravate était un cadeau d'anniversaire ». Il prit ensuite une longue lampée de la bouteille et la passa à son ami.

« Je t'achèterai une nouvelle cravate. Je pensais que c'était l'essence ? »

« Nan, Tequila. Juste comme Doc l'aurait voulu. »

« Cool. » Son camarade s'empara de la bouteille. « À Doc », dit-il, terminant par une longue gorgée avant de la jeter au loin. Il alluma ensuite deux cigarettes et en passa une à son ami, accompagnée d'un sourire. Tous deux prirent de longues bouffées avant de parler à nouveau.

« Bon… c'était pas si mal. »

« Ouais… on devrait le refaire. »

« Oh oui, sans aucun doute. »





Aides de jeu à distribuer

LES HABITANTS DE KINGSPORT FRAPPÉS PAR UNE ÉTRANGE MALADIE DU SOMMEIL

Des parents effrayés incapables de réveiller leurs enfants

Par Stanley Carter

Hier, en fin de matinée, plusieurs personnes ont été découvertes dans un état de sommeil profond tel qu'elles ne pouvaient initialement être réveillées. Un témoin a raconté qu'il lui avait fallu près d'une heure pour faire sortir sa fille de sa torpeur en la secouant pourtant avec fermeté et en l'appelant à maintes reprises par son prénom.

La plupart des victimes ont été vues par le directeur du Congregational Hospital, le Dr Matthew Harris, qui semble mener les investigations médicales. On dit le Dr Harris et son équipe perplexes quant à la cause de cette maladie du sommeil, mais le directeur de l'établissement assure au public qu'il ne semble y avoir ni effets durables, ni nuisibles. Au moment de la publication de cet article, il n'existe aucun lien connu entre les victimes, et des examens sont en cours.

Aide de jeu - *À la recherche du futur perdu* n°1

CONGREGATIONAL HOSPITAL

Summit Street, Kingsport

« DORMEURS »

Nom	Adresse	Quartier
Dr Archibald Greeley (professeur)	Barnes Street	West Side
Janice Benson (bonne)	Taft Street	West Side
Mary Crawford (enfant)	Pleasant Street	West Side
Elizabeth Anne Curry (femme au foyer)	Back Street	West Side
Tony Fratelli (cuisinier)	Paine Street	Hill Town
Eliot Hernberg (visiteur de Boston)	Hôtel du port/Turner Street	Harborside
Misty Hernberg (visiteuse de Boston)	Hôtel du port/Turner Street	Harborside
Henry Hoag (capitaine à la retraite)	Division Street	West Side
Tyler Hubert (homme d'affaires)	Summit Street	West Side
Robert Hugues (vagabond)	Market House/Green Lane	West Side
Ben James (vagabond)	Market House/Green Lane	West Side
Adam Kirby (gardien de cimetière)	Summit Street	Central Hill
Farnsworth Marston (au chômage)	Price Street	Downtown
Theresa McDonald (serveuse)	Ship Street	Harborside
Thomas Prescott (conducteur de tramway)	Hart Street	Central Hill
Ezra Stephens (pêcheur)	Market house/Green Lane	West Side
Georgia Stroud (femme au foyer)	Hill Street	West Side
Randal Stroud (enfant)	Hill Street	West Side
Clarence Thompson (à la retraite)	Church Street	Central Hill
Andrew Tuttle (enfant)	Teagarden Apts/Mason Street	The Hollow
Arnold Tuttle (enfant)	Teagarden Apts/Mason Street	The Hollow

EMERGENCY DEP'T - Congress 900 ADMINISTRATION
Congress 812 NURSING DEP'T - Congress 815

Aide de jeu - *À la recherche du futur perdu* n°2

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°3

NOTRE HORTICULTEUR REVIENT D'ORIENT AVEC DES SPÉCIMENS EXOTIQUES

Un voyage d'un an couronné de succès
Par Stanley Carter

Le célèbre horticulteur de notre région, Chaucer Wentworth-Smith, vient tout juste de rentrer d'une expédition triomphante en Orient où il a découvert de nombreuses fleurs et plantes rares et exotiques.

M. Wentworth-Smith a passé près d'un an à se frayer un chemin dans les forêts, les jungles et les montagnes de la Chine à la recherche d'espèces de fleurs et de plantes rares et inconnues. Il raconte, avec l'enthousiasme qu'on lui connaît dès qu'il s'agit de botanique, qu'il a ramené des dizaines d'échantillons d'orchidées et de plantes carnivores jusqu'ici inconnus.

Son plus grand trophée, cependant, est l'imposante graine fossile d'une plante non encore identifiée.

SECTES DE L'ASIE CENTRALE 527

Et de là, nous partons vers d'autres destinations de la Chine centrale.

Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais

On peut trouver une destination de ce genre dans la province de Shen-Se, non loin du légendaire fleuve Jaune. Là, si l'on est suffisamment persévérant, on peut découvrir Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais. Cette secte particulière ne vénère pas une divinité en soi, mais protège le monde de la venue d'une en particulier, celle qu'ils appellent « l'Ancien ».

Selon les anciens de la secte, cet être particulier règne sur les hommes à travers leurs rêves. Pour combattre cette possibilité d'accès, ces hommes, comme leur nom l'indique, ne dorment jamais. Ils sont parvenus à la prouesse de se maintenir dans un état tel que le sommeil ne leur est plus nécessaire. Ils utilisent de manière permanente cette capacité à rester vigilants, guettant les signes de la venue de cette créature et refusant avec vigilance de devenir sensibles à son pouvoir.

Lorsqu'il leur a été demandé de quelle manière l'Ancien entrerait dans le monde, les anciens ont répondu qu'il naîtrait d'une plante, une fleur géante rouge. Cette divinité prendrait pied dans le monde en s'insinuant dans les rêves des hommes, ce qui lui permettrait de venir et de régner sur le monde entier, en asservissant l'homme qui devrait désormais obéir à ses ordres, et, ce faisant, parvenir à détruire le monde.

Lorsque la figure du Bouddha fut évoquée, et en particulier l'histoire du Bouddha né dans une fleur de lotus géante, les anciens de la secte indiquèrent qu'ils la connaissaient et convinrent qu'elle était similaire, mais que cependant, là où le Bouddha était une force du bien, cette créature – l'Ancien – était une force du mal, et que leur secte avait été justement fondée pour surveiller sa venue.

L'un des signes avant-coureurs de son arrivée, selon eux, est la mise à jour d'étranges pierres rondes que l'on ne trouve qu'en Chine. Quand une pierre de ce genre est découverte, Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais en prennent possession et la détruisent. Ils la broient en poussière, puis brûlent cette dernière dans un rituel sacré propre à leur secte.

Où ces pierres sont-elles trouvées ? Les anciens hésitent à le dire. Ils craignent que beaucoup trop d'hommes soient tentés de les utiliser pour de mauvais desseins en pensant pouvoir acquérir la puissance en amenant l'Ancien dans le monde. Une telle démarche, selon eux, conduirait sans aucun doute au désespoir suprême, car rien de bon ne peut venir d'un tel mal.

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°4

CEUX-QUI-NE-DORMENT-JAMAIS

Cartes et photographies tirées des collections de la National Geographic Society
Par Arthur Deuel

On peut trouver une destination de ce genre dans la Loin des ravages de la guerre qui déchire le reste du monde, la Chine centrale semble presque silencieuse. Le monde se délite, tandis qu'un petit groupe d'hommes dévoués fait l'impossible pour préserver la vie telle que nous la connaissons.

À environ 50 km à l'ouest des rives du majestueux fleuve Jaune, dans la province de Chen-si, une secte religieuse et pieuse veille. Ces hommes robustes surveillent les signes de la venue de « l'Ancien », qui viendra, pensent-ils, d'une plante dont les graines ont été semées aux temps passés. Ils ne sont pas certains de son emplacement exact, et ainsi lisent et débattent des textes anciens entreposés dans la bibliothèque de leur enclos secret. Ces textes parlent d'une fleur géante rouge de laquelle surgira un dieu maléfique qui conquerra lentement le monde, asservissant l'humanité tout entière.

Ces hommes vivent dans l'isolement du reste du monde, faisant serment d'obéissance durant leur adolescence et passant le reste de leur existence dans un mode de vie ascétique et dur, assez peu éloigné de celui des moines bouddhistes, mais avec des intentions très différentes. En outre, comme leur nom l'indique, ces hommes ont maîtrisé le corps humain de telle façon qu'ils ne dorment pas. Au contraire, par la méditation et la force de leur volonté, ils passent leur vie, 24 heures sur 24, dans un état de transe. Ils semblent avoir une activité normale, mais, cela se comprend, vieillissent très vite.

Lorsqu'on leur demande qui ils adorent, ils éludent la question et déclarent que leur quête est destinée à servir l'humanité et à la garder en sécurité. Ils participent à des excursions régulières dans le monde, mais le plus souvent autour du fleuve Jaune, voyageant ensuite vers le nord, là où ils croient pouvoir trouver des restes fossilisés de ces graines qu'ils recherchent. Ils partent avec un équipement léger, ne transportant que les outils dont ils auront besoin pour creuser et chasser, puis repartent.

Ils voyagent par voie terrestre durant deux journées, puis prennent des bateaux jusque vers la Mongolie. Une fois arrivés, ils remplissent leurs outres et s'enfoncent dans le désert. Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais passent des semaines entières à fouiller la région pour trouver des signes indiquant des endroits où creuser. Une fois ces signes localisés, ils ne s'arrêtent que lorsqu'ils ont trouvé ce qu'ils cherchent. Travaillant jour et nuit, ce qu'ils recherchent apparaît rapidement au grand jour.

Soigneusement enveloppée dans des chiffons de coton doux, la graine qu'ils ont trouvée est alors placée dans le paquetage du chef, et les membres de la secte lèvent le camp. Avec leur précieuse cargaison, ils retournent vers le sud, en direction du fleuve Jaune, puis vers leur enclos situé dans les contreforts.

Une fois de retour chez eux, le rituel débute. Ses détails exacts sont gardés secrets vis-à-vis de toute personne n'appartenant pas à leur groupe. Tous les membres présents disparaissent dans le bâtiment central de leur enclos et ne sortent plus durant dix-huit heures. Lorsqu'ils ressortent, ils semblent encore plus calmes qu'auparavant, arborant des sourires angéliques.

« L'Ancien sera une nouvelle fois dans l'incapacité de venir. »

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°5

Magus Ivonis dormiebat et de Antiquum somniebat. Et Antiquus quoque accersitus Vulthumus atque Dormiens loquit Ivoni in ei somno et ei narravit quod ex Rubro Astro Is adveniet evincetque quod Dominus Hyperboreæ omniæ Terræque omnium hominumque erit. Et omnes homines pro Antiquum flectetis, et fidelibus vitam æternam donabit, et indignos in eorum somno ruet.

Le sorcier Eibon s'endormit et rêva de l'Ancien. Et l'Ancien – également appelé Vulthoom et le Dormeur – parla à Eibon dans son sommeil et lui dit qu'il viendrait de l'Étoile rouge et vaincrait, et serait le Seigneur de l'Hyperborée et de toute la Terre et de tous les hommes. Et que tous les hommes s'inclineraient devant l'Ancien et qu'Il accorderait à ses fidèles la vie éternelle et détruirait les indignes dans leur sommeil.

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°7

Aide de jeu -
À la recherche du futur perdu n°6

Voyage long et difficile. Mais après beaucoup de recherches, je pense avoir réussi à localiser la secte de Ceux-Qui-Ne-Dorment-Jamais, dans la Province du Shaanxi. Les habitants du coin sont réticents à parler de ces disciples et disent qu'ils ne souhaitent pas la bienvenue aux étrangers. On m'a indiqué que la secte creuse sans cesse à la recherche de fossiles et qu'ils les gardent dans leur vie quand ils les ont déterrés. Je n'ai cependant pu obtenir aucune confirmation sur ce que deviennent ces fossiles, ni avec quelle fréquence ils sont découverts. Le terrain est traître et les gens de la région se méfient des étrangers, mais je crois que nous pouvons néanmoins négocier avec eux. J'attends encore.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°1

UN « FANTÔME » STOPPE LES TRAVAUX DE RÉNOVATION DU THÉÂTRE FLORENTINA

Des outils qui disparaissent et un chant étrange entendu par les ouvriers

ENQUÊTE SUR LES ACTES DE VANDALISME PERPÉTRÉS DANS L'ÉDIFICE

Par Stanley Carter

Les travaux de restauration ont été arrêtés au Théâtre Florentina en raison de la permanence d'événements inexpliqués et inhabituels. La police de Kingsport enquête.

« Nos ouvriers sont trop effrayés pour poursuivre leur travail. Jusqu'à ce que je puisse leur assurer que le bâtiment est sûr, je ne peux pour le moment maintenir suffisamment d'employés sur le site pour continuer les travaux », a déclaré le promoteur Raymond Barton dans une interview donnée aujourd'hui. Il a ajouté avoir fait appel à la police de Kingsport pour résoudre l'affaire.

Le commissaire de police Crane a déclaré : « Nous enquêtons sur les renseignements qui nous ont été communiqués concernant des actes de vandalisme, rien de plus. »

Barton relate plusieurs événements qui ne sont pas entièrement explicables par un banal accident ou le fruit du hasard. « Si l'on met de côté les outils disparus et les petits actes de vandalisme, il reste bien sûr la question du chant. Je ne l'ai jamais entendu moi-même, mais j'ai perçu distinctement l'odeur du lilas. On m'a dit que l'épouse de l'ancien propriétaire, qui s'est pendue autrefois, portait le même parfum. »

Les ouvriers du théâtre confirment l'histoire racontée par M. Barton. « Une nuit, au moment où nous allions arrêter le travail, nous avons tous entendu une voix de femme chanter faiblement. »

Des bruits fantomatiques et des vols étranges ont lieu depuis un certain temps. Des sons bizarres ont été entendus par des passants la nuit, rapporte le facteur Walter Collins, qui vit sur Hawthorne Street, tout près du théâtre. « Chaque jour, je me lève tôt pour aller travailler et, en passant devant le bâtiment, j'ai à plusieurs reprises entendu une femme chanter. »

Il y a depuis longtemps des rumeurs sur des esprits qui hanteraient le célèbre théâtre. Selon le grand mystique Ramun-Set, un magicien qui se produisait fréquemment sur la scène du Florentina au tournant du siècle, la plupart des acteurs étaient au courant de la présence dans cet établissement de locataires invisibles. « Lucille chantait quand la scène était vide, un peu d'opéra, je crois. Parfois, on pouvait également sentir son parfum. Nous plaisantions sur le fait que, quand elle chantait, la nuit suivante, nous avions un mauvais spectacle. »

M. Barton est à la recherche de tout apport susceptible de l'aider à résoudre ce mystère. « Si quelqu'un peut ramener le calme dans ce bâtiment, il aura droit à une récompense de 500 $. Les personnes ou groupes qui peuvent apporter leur aide doivent me contacter à ma chambre à l'Auberge des Brumes du Rivage.

Quelle que soit la vérité sur la question, le *Kingsport Chronicle* espère la résolution rapide de cette situation problématique.

TELLING THE WORLD
Par Stanley Carter

ON S'EST INTÉRESSÉ DERNIÈREMENT à l'histoire du Théâtre Florentina, situé au 78, Hawthorne Street. Dans le cadre de notre série en cours traitant des nombreux bâtiments historiques de Kingsport, nous nous tournons à nouveau vers notre érudit local, Ezra Caldwell, qui a fourni l'essentiel des informations que vous trouverez ci-dessous.
Le Théâtre Florentina fut construit en 1878 par Theodore G. Frye, alors seul promoteur du théâtre de Kingsport, pour remplacer son précédent établissement, le Sea-View (situé sur ce que sont maintenant les Taft Street et Pleasant Street) qui avait brûlé cette même année. Utilisant ses fonds propres, Frye déménagea rapidement pour reconstruire sur le nouvel emplacement.
Le bâtiment lui-même fut érigé d'après « Il Duomo », la grande cathédrale de la ville italienne de Florence, un endroit que Frye avait visité lors d'un voyage en Europe effectué de nombreuses années auparavant. Frye passa commande auprès de Sherman & Wyler, un cabinet d'architectes de Worcester, pour la conception d'un bâtiment qui suivrait ses spécifications ; ils rendirent leur travail au bout d'un peu plus d'un mois.
Le site actuellement occupé par l'établissement appartenait à l'origine à la ferme Cabot, mais dans les années qui précédèrent immédiatement l'érection du théâtre, le terrain avait été transformé en un ensemble de petites maisons privées plutôt insignifiantes. La construction du théâtre débuta à la fin du printemps 1878 et s'acheva à l'automne de la même année. Les travaux furent réalisés par la société Court Construction de Boston (ce qui, à l'époque, était assez inhabituel). L'emploi d'ouvriers venant de l'extérieur, même si son principe, localement impopulaire, devint la source de commérages sans fin à Kingsport, fut néanmoins clairement une nécessité en raison des compétences exigées pour bâtir un tel édifice, qui n'étaient malheureusement à cette époque pas disponibles dans les environs immédiats.

Le dôme, élément le plus remarquable de l'édifice, s'élève quatre étages au-dessus de la rue et est constitué d'un assemblage de bois massif et de pierre surmonté de tuiles en terre cuite. Le sommet de la coupole (qui, au dire de tous, a besoin de sérieuses réparations) est fait de plâtre renforcé de fil de fer.
Le théâtre lui-même a connu un grand succès pendant plus d'une décennie, mais il fut vendu en 1895 à cause de la mauvaise gestion financière de son directeur et de la douleur morale causée par le décès de son épouse bien-aimée, Lucille, en 1890. Plusieurs propriétaires, à chaque fois sur de courtes durées, ont tenté de relancer l'affaire, mais malgré leurs efforts divers et variés, le Florentina ferma ses portes en 1906, après des années d'une fréquentation déclinante.

Notre journal espère qu'un bâtiment historique d'une si grande beauté à l'origine pourra être restauré et retrouvera son lustre d'antan, afin que les futurs citoyens de Kingsport puissent à nouveau profiter de la magnifique réalisation de M. Frye. Il me fait chaud au cœur de savoir que M. Barton a commencé à organiser une collecte de fonds pour ce faire, et j'espère que d'autres me rejoindront dans cette aide pour financer un tel effort, dont la valeur n'est absolument plus à démontrer.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°2

Hall, le Maire, affirma que Sarah Blaine se trouvait dans le groupe de ceux qui avaient été capturés à l'Église congréganiste avec l'aide du célèbre chasseur de sorcières, le Rév. Ward Phillips d'Arkham. Cette nuit-là, des signes terribles et nombreux furent aperçus dans le ciel et des bruits éclatèrent des profondeurs de la terre, provoquant une grande panique dans la ville.

Johannes Casper, qui avait lui-même, après avoir été soumis à la question par le révérend Phillips, confessé être un sorcier et avoir pris part aux rites maléfiques susmentionnés, prétendit être désormais tourmenté par Blaine. Il affirma que Sarah Blaine avait assisté à de nombreuses rencontres de sorcières et participé à des rites diaboliques. Le jeune Talbot Coyne témoigna du fait que Sarah Blaine avait eu beaucoup de contacts avec son père Hiram. Après que sa mère Bridget fût tombée malade, Coyne et Blaine se rencontraient la nuit, apportant parfois des livres et étant souvent rejoints par d'autres, dont de nombreuses personnes dont les cas ont déjà été entendus par ce tribunal.

Le jeune Maître Coyne déclara également qu'il avait vu au chevet de sa mère une créature noire sauter par la fenêtre et se tenir devant lui. Son corps était celui d'un singe, ses pieds ceux d'un corbeau et son visage celui d'un homme. Elle lui dit : « Je suis envoyé vers vous par Madame Blaine pour aider à soigner votre pauvre mère malade ». M. Coyne attaqua la créature, mais la manqua et elle s'enfuit. Sa mère mourut peu de temps après, en dépit de toutes les attentions prodiguées par un médecin. La sentence du juge Hoag fut de confier Sarah Blaine à la garde du révérend Ward Phillips, qui souhaitait l'interroger davantage. La sorcière, ayant avoué, fut enchaînée et emmenée avec le révérend à Arkham, où il espérait lui soutirer davantage d'informations sur ses pratiques sataniques.

Enregistré ici, le quatrième jour de Janvier, dans l'année de Notre Seigneur, mil sept cent vingt-trois.
2903.5 KHS

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°3

1767 COY
Au nom de Dieu, amen.
Moi, Talbot Coyne, à Kingsport, province de la baie du Massachusetts, me souvenant de ma nature mortelle et ne connaissant pas le jour ni l'heure où je passerai de vie à trépas, sain de corps et d'esprit, établit et ordonne que ceci contient mes dernières volontés et mon testament, fait ce vingt-quatrième jour de décembre de l'année de Notre-Seigneur mil sept cent soixante-sept. Tout d'abord, je donne mon âme à Dieu. Mon corps doit être brûlé et ses cendres dispersées dans les eaux de la baie de Kingsport. Je ne serai enterré ni sur un terrain ni sur une parcelle de terre, et ma dépouille ne doit être remise à personne se prétendant être de ma famille. De telles personnes doivent être signalées à l'agent de police de la ville comme une violation des anciens édits du maire Hall et ne peuvent être jugées dignes de confiance. Il ne faudra la présence d'aucun représentant de mon père, ni autoriser ceux qui prétendent être à son service à voir mon corps ou à pénétrer dans ma demeure. Comme pour tout le reste, je donne et je dispose de ma succession de la manière suivante.

Article : Je donne et lègue mon terrain situé au sud-est de Central Hill, y compris ma maison et tout ce qu'elle contient hormis ce qui est précisé ci-dessous, à l'Église baptiste de Kingsport, à son pasteur et à ses diacres, pour en faire ce que bon leur semble. Si ladite Église choisit de ne pas utiliser cette maison comme un lieu de culte sacré, elle devra la démolir, des fondations jusqu'aux pignons, de sorte que les actes mauvais qui y furent autrefois pratiqués n'y demeurent pas.

Article : Les papiers trouvés sur ma propriété, y compris tous les livres et autres écrits, à l'exception de ma Bible personnelle, doivent être brûlés et leurs cendres dispersées par le vent. Nul ne doit tolérer qu'on en examine le contenu. Si quelqu'un émet des prétentions à leur sujet, évoquant un titre ou sa naissance, on doit lui en refuser et lui en dénier la moindre petite parcelle.
Article : Enfin, j'institue, déclare et nomme le pasteur de l'Église baptiste de Kingsport comme mon exécuteur testamentaire et je révoque et annule absolument par le présent document tout autre testament précédemment rédigé ou décrété ici et à n'importe quel moment antérieur, et je ratifie et confirme aussi par le présent document et déclare que cet acte notarié est mon dernier testament en foi de quoi j'ai apposé ma signature et sceau le jour et l'année mentionnés précédemment.
Talbot Coyne

Signé, scellé et décrété par Talbot Coyne pour être son dernier testament devant nous qui avons signé en tant que témoins en présence de Dieu
Révérend Matthew Parker
Enoch Hall - Nathan Bailey

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°4

D'un sentiment de culpabilité, leurs descendants murmurent aujourd'hui que le fantôme de la pauvre femme hante l'endroit, revenant sur les lieux de son assassinat chaque veille de la Toussaint, pour marquer le crime.

Au milieu du XVIIIe siècle, les bonnes gens d'Arkham avaient des raisons d'infliger une sorte de justice expéditive aux personnes accusées de sorcellerie. Sermon Bishop, un citoyen particulièrement âgé et l'un des plus anciens citoyens d'Arkham, fut traîné au beau milieu de la nuit et noyé dans le froid Miskatonic un jour de 1752. Son crime ? Vivre depuis plus d'un siècle ! Un pont qui s'écroule portant son nom marque l'endroit où cet homme ayant malheureusement vécu trop longtemps fut condamné par ses concitoyens Arkhamites.

Contrairement à Salem, où la chasse aux sorcières ne dura qu'une seule saison, les habitants de Kingsport, ce village des brumes situé à l'embouchure du fleuve Miskatonic, a été deux fois victime d'une telle hystérie. La première se déroula en 1692, lorsque la ville rejoignit d'autres communautés de la région dans l'arrestation de ses propres citoyens pour des accusations de sorcellerie. Plus d'une douzaine d'entre eux, hommes et femmes, issus de toutes les strates de la société, furent mis à mort par une populace enflammée. Les personnes exécutées furent pendues à la potence installée à l'ouest de la ville, où un mémorial dédié à ces malheureux se dresse à ce jour.

Une deuxième série d'arrestations eut lieu en 1722, lorsque des dizaines de personnes, dont le pasteur congréganiste, furent accusées de piller les tombes et de pratiquer la magie noire. La période étant plus avenante, si ce n'est plus sage, les sanctions consistèrent cette fois-ci en des amendes ou bien à l'exil. Bien qu'aucune exécution n'ait été alors organisée, beaucoup vécurent désormais sous une chape de suspicion. La stigmatisation était d'ailleurs telle qu'un nouveau cimetière fut construit afin que l'on puisse éviter ces âmes maudites jusque dans la mort.

Le long des côtes rocheuses de Cape Ann se trouvait une ville habitée entièrement par des sorcières – appelée Dogtown – localisée entre Gloucester et Rockport. Ces terres, impropres à l'agriculture et, partant, alors abandonnées, avaient été cédées aux flibustiers et proscrits de tous bords, y compris, paraît-il, aux pratiquants des arts sombres, au premier rang desquels se trouvait Thomasine « Tammy » Younger.

Une diseuse de bonne aventure que l'on disait capable de jeter le mauvais œil et peut-être mieux connue pour son aptitude à lancer des malédictions. On disait alors que la plupart des sorcières lançaient des malédictions sur leurs ennemis et celles de Mademoiselle Younger étaient des plus traditionnelles. Peu de charretiers passant devant sa hutte délabrée située le long de la route de Dogtown pouvaient échapper à ses cris qu'elle lançait dans leur direction d'une manière plus que salée. On raconte également qu'elle a tellement effrayé [...]

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°5

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°6

158 *Les Familiers des sorciers*

D'autres transformations étaient de nature plus terre à terre et ressemblaient parfois aux pouvoirs magiques souvent attribués à cet autre ennemi du colon puritain : l'Indien. On disait les sorciers capables de demeurer invisibles, même bien en vue, et de marcher dans la forêt sans déranger même une brindille. La dénommée Sorcière des Cèdres, que l'on disait vivre dans les marais situés près de Wenham, était soi-disant capable de revêtir la forme d'un cerf (et parfois même d'un daim aux bois majestueux !), bien que la plupart des premiers récits à son sujet disaient simplement qu'elle marchait aussi silencieusement qu'un cerf et non pas, comme nous l'imaginons aujourd'hui, qu'elle se transformait au moyen de quelque enchantement.

On pensait également que les sorciers avaient un contact privilégié avec les esprits, diaboliques ou spectraux. On disait souvent qu'ils fréquentaient assidûment les cimetières, non seulement pour trouver des composants destinés à confectionner leurs potions, mais également pour appeler les esprits qui y résident. Cela explique sans doute d'ailleurs pourquoi l'on dit souvent qu'un très grand nombre des fantômes de sorciers hantent les lieux solitaires. Une sorcière, appelée Old Nan, qui vivait sur les pentes du Mont Wachusett, parlait dit-on aux fantômes à l'aide d'une ancienne lampe en étain et appelait les engoulevents flamboyants que l'on disait décrire, certaines nuits, des cercles au sommet de la montagne.

Les chats noirs, les crapauds, les oiseaux et même les serpents avaient la réputation de pouvoir faire office de familiers (ou, comme on disait alors, d'esprits familiers) auprès d'un grand nombre de sorciers du Massachusetts. L'une de ces créatures les plus notables était un rat brun, nommé paraît-il Jenkins, dont la maîtresse était la célèbre sorcière d'Arkham, Keziah Mason. On disait Mason en mesure d'envoyer son esprit dans l'enveloppe charnelle de ce rat, tandis que d'autres histoires affirment que le rat était un cadeau de Satan pour la dévotion dont Mason faisait preuve envers lui. Le Révérend Ward Phillips d'Arkham mentionne une semblable créature appartenant à une sorcière moins connue appelée Sarah Blaine, et la décrit comme un gros rat possédant la tête d'un homme et doué de parole.

Le plus souvent cependant, les familiers prenaient la forme d'un chat noir, une réalité à l'origine d'une grande part de la superstition entourant ces félins d'ébène, y compris jusqu'à ce jour. Combien d'entre nous ont été mis en garde contre le fait de voir un chat noir croiser notre chemin ou ces félins accusés d'absorber la respiration des enfants dans leur lit ? Les chats ont longtemps été associés aux esprits et à la magie, dans l'Ancien Monde comme dans le Nouveau, et de l'empire Égyptien jusqu'à notre époque moderne.

Le sorcier, pensait-on, pouvait observer à travers les yeux de leur compagnon félin, ce qui leur permettait de voir la nuit. Ils servaient également, dit-on, de sentinelles lors de leurs messes noires.

Les oiseaux étaient aussi souvent les compagnons des sorciers. La plupart du temps, il s'agissait de corbeaux et de corneilles – les sorciers semblent favoriser le noir pour les ani- […]

Un autre signe de l'immoralité de Maîtresse Blaine était son association avec une Bête immonde, la créature vile et rusée qui lui servait de familier. C'était un rat brun de taille inhabituelle, possédant les mains et le visage d'un humain et qui répondait au nom d'« Anderson ».

Ces bêtes, déclara l'accusée, sont des enfants de la sorcellerie. L'une des personnes jugées à Arkham témoigna que certains rites noirs pouvaient, comme punition, transformer un homme ou une femme vivant en une telle créature. Ladite sorcière prétendit en avoir ainsi maudit plus d'un qui l'avait offensée. Les sorciers et sorcières peuvent créer un lien avec ces vermines diaboliques pour faire en sorte qu'elles soient à leur service. La sorcière m'apprit exactement comment elle avait invoqué la Chose-Rat nommée Anderson, mais seulement après avoir été mise à la question de la manière la plus vigoureuse qui soit. Tout d'abord, trois os, dont au moins un provenant d'un enfant, doivent être enroulés dans de la ficelle tressée avec vos propres cheveux. Ensuite, des bougies, fabriquées à partir de la graisse d'un cochon noir, doivent être allumées et dans leur flamme doivent être jetées des graines écrasées de pivoine et des pétales de souci. Maintenez le talisman dans vos mains et regardez fixement la flamme en répétant le sortilège. Je retranscris ici ses paroles, afin que ceux qui cherchent à imposer le jugement miséricordieux du Seigneur sur les mignons de Satan connaissent les outils que l'ennemi emploie.

Ah-oh-yepNar-lat-yep
My-hot-nep Ah-oh-yep
YahyahHats-a-toff
Ah-oh-yepYahYah

Ce chant est répété jusqu'à ce que la Bête arrive. Il appelle celle qui se trouve être la plus proche du sorcier. Certains affirment que ces créatures peuvent être chassées par le sel ou le fer, mais selon mon expérience, rien ne vaut le feu.

Phillips

TPNEC 782

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°7

UN HABITANT D'ARKHAM MEURT ACCIDENTELLEMENT

Le coroner ordonne une autopsie

Par Stanley Carter

M. César Orso, habitant Arkham, a été hier découvert mort dans son camion près de Hawthorne Street. Exterminateur de rats professionnel de son état, il semble avoir accidentellement ingéré une certaine quantité du poison avec lequel il travaillait. Le coroner du comté d'Essex a ordonné une autopsie.

Selon la police de Kingsport, il est possible que M. Orso conservait sur ses mains des traces de poison et a ensuite absorbé une dose mortelle en mangeant dans son véhicule.

M. Orso, 39 ans, réside depuis toujours à Arkham et était dans cette ville un paroissien de Notre-Dame du Sacré Cœur. Il laisse derrière lui une femme et un jeune fils. Ses funérailles sont pour le moment suspendues aux résultats de l'autopsie.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°8

LA BOUTIQUE DE CURIOSITÉS VANDALISÉE

Le propriétaire de la Boutique de Curiosités, Neil Hazlitt, s'est retrouvé assommé hier soir pour se découvrir la victime d'une mauvaise blague fort malveillante. Selon la police de Kingsport, Hazlitt a surpris le fracas d'une effraction alors qu'il dînait chez lui, juste au-dessus de sa boutique située au 708 Harbor Street. Lorsqu'il a essayé de s'introduire dans son magasin, il a découvert alors qu'il était enfermé chez lui. Il a rapidement appelé la police, qui est arrivée en quelques minutes, mais le mal était fait...

La police a découvert une fenêtre brisée, une cale enfoncée dans la porte de M. Hazlitt, et quelques autres actes de vandalisme dans la boutique. Au moment où nous mettions sous presse, la liste des articles manquants ou brisés n'était pas encore disponible. M. Hazlitt offre une récompense pour toute information qui pourrait être fournie concernant cette agression.

Aide de jeu -
Les Fantômes du Florentina n°9

Booth

Vous dérangez des forces puissantes que vous ne comprenez pas.

Arrêtez les travaux à Foxfield MAINTENANT ou vous subirez un sort terrible.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°1

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°2

[MERCREDI] 16 MAI 1917

LA GROTTE AU TRÉSOR VIKING PRÊTE À ACCUEILLIR LES VISITEURS

Jake Allerton, un agriculteur de la région, va ouvrir au public sa Caverne de quartz.
Jake Allerton, désormais entrepreneur, a en effet annoncé l'ouverture officielle de la *« Grotte au trésor viking Allerton »*, une caverne de quartz semi-précieux située sur ses terres. Selon lui, cette grotte serait un endroit mystique où les Vikings se rendaient autrefois et où ils auraient enterré un trésor.
Comme preuve de ces assertions, Allerton souligne l'existence de la *« roche runique »*, un bloc de granite situé sur la colline, au-dessus de la caverne, sur laquelle sont gravées d'étranges écritures en forme de bâtonnet.

« Nul doute que les Vikings s'en servaient pour indiquer l'endroit où ils avaient enterré leur trésor », affirme Allerton.

Il affirme en outre que ces inscriptions forment un message codé révélant l'endroit où le trésor est enfoui.
M. Allerton espère que de nombreux visiteurs feront la queue pour voir les merveilles du lieu – pour un prix modique. *« Qui sait ? »*, ajoute M. Allerton, *« quelque visiteur chanceux pourrait déchiffrer le code et trouver le trésor ! »*

La Grotte est ouverte de 10 h à 16 h, du lundi au vendredi.
La ferme Allerton se trouve sur la Route de Foxfield, après avoir pris l'autoroute d'Aylesbury, juste après l'embranchement menant à Tewksbury.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°3

LUNDI 22 OCT.

DEUX JEUNES DU COIN TUÉS À « LA GROTTE AU TRÉSOR »

HURST, WESTERLY

Attaqués par un grand animal

Une terrible tragédie vient de frapper Foxfield : Chucky Hurst et Chris Westerly, deux jeunes du coin habitant les fermes du Nord, ont été retrouvés morts ce week-end à la *« Grotte au trésor viking Allerton »*. Le gendarme Richard Slate rapporte que, quelque part entre vendredi soir et dimanche matin, les garçons se sont introduits discrètement dans la propriété des Allerton et semblent avoir été attaqués par un grand animal sauvage.

« Nous vérifions les choses auprès des voisins, des propriétaires de chiens du coin, ainsi que des cirques itinérants et des zoos de la région », a déclaré Slate, *« pour voir si un grand animal n'aurait pas pu s'échapper et serait le responsable de cette tragédie »*.

Slate refuse d'éliminer la possibilité de la présence d'un chien sauvage, d'un loup ou d'un ours errant en provenance de la région inhabitée du New Hampshire. Il demande aux habitants de prendre leurs précautions lorsqu'ils se trouvent à l'extérieur et recommande à tous ceux qui repéreraient un animal suspect dans les environs de le contacter à son bureau ou bien d'appeler la police de l'État.

Le propriétaire de l'attraction, Jake Allerton, n'a pu être joint.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°4

FERMETURE DE *« LA GROTTE AU TRÉSOR ALLERTON »*

L'attraction croulait sous les difficultés

« La Grotte au trésor viking Allerton », l'attraction touristique située en bordure de route dont nous vous avons déjà parlé, est, selon son propriétaire Jake Allerton, désormais fermée. Avec ses magnifiques dépôts de quartz colorés à l'intérieur d'une grotte souterraine, elle faisait pourtant pâle figure depuis son ouverture l'année dernière.

Nos lecteurs se souviennent certainement que deux jeunes de la région, Chucky Hurst et Chris Westerly, y ont été retrouvés morts à l'automne dernier, malheureuses victimes de l'attaque d'un animal sauvage.

Bien que la famille Allerton n'ait jamais été rattachée au moindre acte répréhensible lié à cette tragédie, l'animal responsable de la tuerie n'a cependant jamais été retrouvé. Ce malheur fut le coup fatal donné à une attraction déjà en difficulté et qui n'a jamais réussi à s'en remettre.

Allerton indique que sa famille va retourner à l'agriculture et envisage de rouvrir l'étal de fruits et légumes qu'ils installent habituellement au beau milieu de l'été en bordure de route. Aucun trésor viking n'a jamais été trouvé dans la grotte.

DES ATTAQUES D'ANIMAUX SUR LE SITE DU CHANTIER DE FOXFIELD

Un mort, une hospitalisation

FOXFIELD, le 31 mai - La peur étreint la population de Foxfield. Un grand animal non identifié a attaqué deux ouvriers hier après-midi, alors que les deux hommes quittaient leur poste sur le Chantier géré par M. Booth. L'un des hommes, Neil Peters, d'Andover, a été retrouvé mort sur les lieux. L'autre, James Corey, a été conduit à l'hôpital d'État de Tewksbury, le sanatorium le plus proche, pour une soudaine affliction nerveuse. Le gendarme Richard Slate rapporte qu'un chien ou un loup énorme a sans doute attaqué les deux hommes.

Le travail avait récemment repris sur le site après la destruction par des vandales d'outils et d'engins sur le site quelques semaines plus tôt. Une nouvelle fois, le site a été fermé, mais son propriétaire, M. Hayden Booth, émet le vœu selon lequel la construction reprendra dès que la zone sera sécurisée pour les ouvriers.

Des habitants de Foxfield armés recherchent activement l'animal qui rôde peut-être dans leurs forêts. Le gendarme Slate incite les résidents à faire preuve de prudence lorsqu'ils se trouvent en extérieur et d'éviter les régions boisées. Quiconque aperçoit un animal suspect dans la zone est invité à contacter le gendarme Slate ou la police de l'État du Massachusetts.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°5

DU MATÉRIEL DE CHANTIER DÉTÉRIORÉ PAR DES VANDALES RÉCOMPENSE POUR TOUTE INFORMATION

Le chantier de construction de Foxfield arrêté

Foxfield, le 17 mai – Une récompense de soixante-quinze dollars est offerte par l'homme d'affaires Hayden Booth, originaire de Boston, pour toute information qui conduirait à l'arrestation des personnes responsables des actes de sabotage et de vandalisme opérés sur le site de construction situé sur sa propriété de Foxfield, dans le Massachusetts. Selon le contremaître du chantier, un habitant de la région nommé Buck Brewster, deux grandes pièces d'équipement lourd ont été endommagées et un abri contenant des outils incendié, nécessitant des réparations et des retards coûteux.

Mais les dommages auraient pu être encore pires, car du carburant destiné aux véhicules de construction et de la dynamite utilisée dans le cadre de l'exploitation minière industrielle sont entreposés sur le site. Les autorités craignent que de tels actes malveillants se répètent et que ce ne soit dès lors qu'une question de temps avant qu'il en résulte des pertes en vie humaine.

« Les hommes devront rester chez eux, pour la plupart, jusqu'à ce que nous puissions remplacer les outils et réparer les engins », déplore Brewster. *« Mais nous allons remettre ce chantier sur les rails »*. Les travaux venaient tout juste de commencer sur le chantier, autrefois le site d'une attraction en bordure de route locale ayant fermé il y a maintenant plusieurs années.

Quiconque possède des renseignements est prié de contacter le gendarme Richard Slate ou la police de l'État du Massachusetts.

Aide de jeu -
La Caverne de cristal n°6

Le Dessin
Non, je n'ai pas perdu la raison. J'ai arraché et collé une image tirée des scènes de l'Apocalypse, car ce génie fou a apparemment conçu une machine qui ressemble à cette bête. Il s'agissait sans doute d'une parodie de certains travaux de Léonard de Vinci, mais quelle parodie !

Si l'on en croit les notes que j'ai découvertes, cette machine est capable de provoquer l'Armageddon ! Je ne sais pas comment elle pourra accomplir un but aussi ambitieux, mais voilà, c'est l'objectif affiché.

L'auteur de ces folios, un dénommé « Niccolo », affirme que cette machine, sa machine, fait venir des bêtes des Enfers pour annihiler l'humanité et mettre fin à toute vie sur Terre.

Aide de jeu -
Problème mécanique n°2

ne peuvent pas être arrêtés. Il écrit que ces démons dévorent tout simplement qui a l'audace de s'opposer à eux.

Apparemment, Niccolo était vraiment frustré par les cartes que la vie lui avait laissées en main – une existence misérable. Il estimait qu'il aurait dû être reconnu au moins autant que son frère cadet (Léonard !), mais ce n'était tout simplement pas le cas. À ses prières ferventes pour obtenir du secours, il fut répondu, mais pas de la manière qu'il aurait pu imaginer. Il refuse d'entrer dans les détails sur ce qui s'est réellement passé, mais son humeur s'égaie clairement pendant quelques temps.

Au début, Niccolo fut submergé de bonheur. Il écrit qu'une sorte d'ange, une force de la grâce et du bien, était entré dans sa vie. Les premières recherches semblaient pointer vers un être féminin, mais ce n'était pas le cas. Il traite à plusieurs reprises son épouse avec mépris pour passer du temps dans son atelier.

Qui – ou quoi – était en contact avec Niccolo, a commencé à le conduire en effet sur une voie bien sombre. L'esprit de Niccolo se tourna vers des pensées évoquant une purge de la Terre qui effacerait toute l'espèce humaine. Il voulait provoquer la Fin.

Son plan était l'Armageddon.

Aide de jeu -
Problème mécanique n°3

La clé
Selon les notes de Niccolo, le seul moyen d'arrêter cette machine était d'insérer une clé dans la serrure située à l'arrière de l'appareil. Ah ! Que cela semble simple !

J'ai retrouvé ses notes sur cette clef et ai essayé de la retranscrire du mieux que je pouvais ci-dessous. Si seulement je pouvais découvrir l'original.

Victoire! Je l'ai localisée. Je l'ai retrouvée et la garde près de moi. Je dirais même que ça fait un pendentif plutôt attrayant !



Aide de jeu -
Problème mécanique n°4

Notes de Recherches et Découvertes

Par le Docteur Ray Burroughs

Université de Miskatonic

Arkham, Massachusetts

Aide de jeu - *Problème mécanique* n°1

Aide de jeu - *Problème mécanique* n°5

que c'était un maniaque. C'est la seule explication plausible que je puisse donner, honnêtement. Comment serait-il possible qu'un homme nie sa raison au point de concevoir et de construire non pas un, non pas une poignée, mais des centaines de machines ? Si l'on en croit ses notes, Niccolo en aurait construit 666 ! Où sont les autres ? Que sont-elles devenues ?

Tout ce que je sais, c'est que j'en ai une, et qu'heureusement, le secret de la manière de l'activer s'est perdu. Il ne devrait être d'aucun danger en l'état.

Je crois que la lecture de l'ensemble de ces plans visant à provoquer la fin du monde m'a mis un peu à fleur de peau – et qui pourrait m'en blâmer ? M'immerger dans toute cette mort et ces troubles m'a fait côtoyer les ombres.

Il était fou. Il devait l'être, sans aucun doute. Je suppose qu'ils n'avaient pas encore diagnostiqué la schizophrénie au XVI[e] siècle. Sinon, comment quelqu'un peut-il expliquer ces faits d'une autre manière ?

DÉCOUVERTE MACABRE AU BÂTIMENT DES ÉCOLES PUBLIQUES

Par ROBERTA HENRY

En début de semaine dernière, le corps d'un homme inconnu a été déterré par Pietro Nuolo, ouvrier de 42 ans, alors qu'il était en train de mettre à jour une vieille conduite d'égout au Bâtiment des écoles publiques. « J'ai senti ma bêche racler contre quelque chose », nous a-t-il déclaré, « et puis j'ai eu une bonne vision sur ce que c'était. C'était un crâne. Je n'ai jamais ressenti un si grand choc de toute ma vie. »

Des restes humains ont ensuite été découverts et remis aux autorités. Le commissaire, M. Asa Nichols, a confirmé plus tard que ce corps ne faisait l'objet d'aucune enquête pour homicide.

Le commissaire a précisé : « Le bureau du coroner m'a informé que ces restes humains, provenant d'un adulte inconnu, étaient trop vieux pour avoir fait l'objet d'un homicide récent.

Certains objets retrouvés avec le corps tendent d'ailleurs à soutenir ce point de vue. Pour cette raison, nous sommes heureux de remettre tout cela à l'Université, car c'est davantage de leur ressort que du nôtre ! Je leur souhaite bonne chance pour parvenir à démêler les fils de ce mystère ! »

Pressé de questions, M. Nichols a ajouté : « Non, je ne sais pas comment tout cela est arrivé là. Le coroner m'a informé que le corps se trouvait à cet endroit depuis plus d'un siècle ; il est probable qu'il s'agit d'un enterrement privé effectué bien avant la construction du Bâtiment des écoles publiques. »

Le corps et ses possessions seront remis au Département d'archéologie de l'Université Miskatonic. Le Docteur Francis Morgan, le célèbre savant et égyptologue, prendra personnellement en charge l'enquête. Je me joins au commissaire Nichols pour souhaiter au docteur la meilleure des chances possibles !

Aide de jeu - *Qui aime bien* n°2

FRIDAY, DECEMBER 22, 1826

LE MAÎTRE D'ÉCOLE SATANIQUE

Au début du XVIIIe siècle, Arkham n'était encore qu'un ensemble de fermes et de maisons dispersées dans le canton appelé Marchand.

Dans tout ce canton, il n'y avait qu'une seule école, à classe unique, susceptible de donner aux enfants un accès à l'éducation.



POUPÉE D'ENVOÛTEMENT

Les instituteurs étaient alors davantage embauchés pour leur force de caractère que pour leur érudition. Les enfants pouvaient devenir turbulents, en particulier durant le semestre d'hiver, et une main de fer était nécessaire pour les maintenir dans le droit chemin. Le fouet et la baguette étaient les instruments de l'autorité, le respect était dû aux plus forts. Sans autorité, un maître d'école n'avait aucun avenir dans ce métier. Plus d'un instituteur faible de caractère se trouva dépassé et à la merci des garçons les plus âgés, moment où les parents des enfants se mettaient à la recherche d'un candidat plus strict et donc plus approprié.

Seaton était l'un de ces instituteurs faibles et ses élèves s'en prenaient à lui. Ils se moquaient et pouvaient même aller jusqu'à le menacer. Il s'inquiéta de ce qu'il allait bientôt perdre son poste. Alors, reconnaissant le manque de volonté et le désespoir de Seaton, la sorcière Goody Fowler lui offrit le pouvoir et la force d'affronter ses élèves en échange de l'aide que l'instituteur lui apporterait dans ses sombres rituels. Seaton accepta le marché et reçut alors des influences magiques qui lui permirent d'installer un ordre brutal sur les écoliers du Marchand. La baguette ne fut épargnée à aucun enfant et ils apprirent à obéir.

Toutefois, la sorcière fit montre d'un contrôle sur Seaton qu'il n'accepta pas. Elle le força à effectuer des choses qui dépassaient ses cruautés professionnelless, et quand Fowler fut arrêtée pour sorcellerie, Seaton trouva le courage de résister à la foule venue en force et se joignit à elle pour le lynchage qui conduisit Goody Fowler jusqu'à Hangman's Hill.

Son courage ne serait pourtant pas récompensé. Quand Fowler vit Seaton parmi ses bourreaux, la vieille sorcière le maudit en disant : « Vous n'me survivrez point, Maître Seaton, z'en n'avez pas pour longtemps. Je vous verrai en enfer assez vite, et vous embrasserez l'ourlet de ma jupe, espèce de chien ! »
Peu de temps après, le brave instituteur décéda en effet. Mais ce ne fut pas sa fin, car ses anciens élèves se plaignirent ensuite que leur professeur était revenu d'entre les morts.

D'après leurs dires, il les attrapait et les fouettait jusqu'à ce que leur chair se détache de leurs os. Car Seaton était lui-même une créature d'os et de sang, et les enfants affirmèrent qu'il vivait dans le vieux puits à côté de l'école, ne sortant que la nuit pour les attraper.

Six anciens élèves de Seaton moururent cette année-là, avant que le temps chaud de l'été ne se brise finalement avec un orage féroce. Après cette tempête, Seaton n'a plus jamais été aperçu. On a dit que Fowler était descendue avec la foudre pour arracher l'âme de Seaton et que la sorcière et son assassin passent l'éternité dans les flammes de l'enfer.

C'est la raison pour laquelle les étés particulièrement chauds sont appelés des Étés Seaton, et pourquoi les mères doivent garder leurs enfants à proximité lors des étouffants mois d'août. Car, qui sait si Seaton ne pourrait pas revenir de l'enfer pour s'emparer des petits garçons et des petites filles ?

ÉMEUTE D'ESCLAVES FUGITIFS DANS LE COMTÉ DE LANCASTER, PENNSYLVANIE

Nos lecteurs ont déjà été informés de la survenue d'une émeute lamentable accompagnée de pertes en vies humaines à Christiana, dans le comté de Lancaster, Pennsylvanie, le 9 courant, – se poursuivant avec la tentative de capture de deux esclaves fugitifs par leur propriétaire.

Afin de donner à la conclusion de cette affaire une forme intelligible, un bref résumé des circonstances de l'affaire peut s'avérer nécessaire. Un groupe composé d'Edward Gorsuch, du comté de Baltimore, dans le Maryland, de ses deux fils, Dickerson Gorsuch et Joseph Gorsuch, du Dr Thomas Pierce, de Henry C. Kline, d'un marshal adjoint, et deux officiers de police de Philadelphie, est parti de Philadelphie, avec un mandat délivré par Edward D. Ingraharn, Commissaire pour les États-Unis.

Aide de jeu -
Qui aime bien n°3

Je suis certain que s'il y a à nouveau un événement semblable à celui qui s'est passé avec le gars Howlett, c'en est fini de ma place. Que faire ? J'essaie de faire en sorte qu'ils soient intimidés, mais par Dieu, ils ne se tiennent pas comme il faut !

Si seulement je pouvais les faire taire et rester tranquilles pour un temps, mais avec les autres qui sont comme Howlett contre moi tous les jours, quelle chance ai-je ? Je devrais peut-être faire comme elle me le propose

AUGUST 28
UN ÉTUDIANT DE L'UNIVERSITÉ MISKATONIC BLESSÉ

Une entrée par effraction à l'Université Miskatonic tôt hier soir a laissé un étudiant, Nathan Rickards, 21 ans, grièvement blessé. L'intrus a pris la fuite sans rien emporter.

Rickards est un étudiant diplômé du Département d'Archéologie. Il travaillait seul dans une réserve du Bâtiment des arts libéraux, situé à l'angle de College Street et de West Street. De l'attaque, il montre de profondes marques de fouet et a été transporté à l'hôpital Ste. Mary.

L'inspecteur de police d'Arkham, M. Ray Stuckey, a apporté ces commentaires : « Le coupable était probablement perdu, car le Département ne conserve aucune valeur. Nous pensons que Rickards sera bientôt en mesure de nous fournir une description complète de son agresseur. Dans l'intervalle, nous demandons aux étudiants de ne pas jouer les héros s'ils voient des visages inconnus sur le campus. Celui qui a attaqué Rickards est très dangereux et nous ne voulons pas qu'un incident de ce type se reproduise. »

Quiconque possède des renseignements susceptibles de concerner cette affaire est prié de contacter l'inspecteur Stuckey.

Aide de jeu -
Qui aime bien n°4

ENTY-EIGHT PAGES - ARK

EFFRACTION DANS UNE ÉCOLE

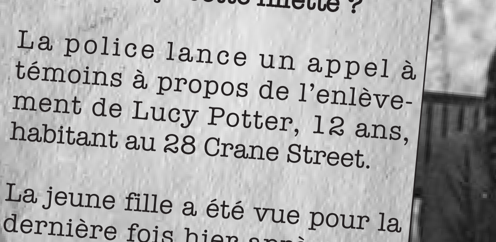
L'École publique Hubbard a été vandalisée la nuit dernière, ce qui constitue le deuxième incident violent perpétré dans un établissement d'enseignement de notre région. La police pense que les coupables étaient des clochards probablement à la recherche d'un endroit où dormir.

Elle demande à tous les témoins possibles de cette effraction de lui faire aimablement parvenir toute information qu'ils auraient en leur possession.

On soupçonne que l'incident s'est déroulé après 8 heures du soir, mais avant 1 h du matin, quand un agent de police a découvert, en passant, une fenêtre brisée.

Aide de jeu - *Qui aime bien* n°5

Aide de jeu - *Qui aime bien* n°6



Qui a aperçu cette fillette ?



La police lance un appel à témoins à propos de l'enlèvement de Lucy Potter, 12 ans, habitant au 28 Crane Street.

La jeune fille a été vue pour la dernière fois hier après-midi, portant une robe à motif bleue, en train de faire du lèche-vitrines au Grand Magasin Gleason sur West Church Street. Harriet Potter, la mère de la fillette, m'a déclaré : « C'est une brave petite fille, une élève modèle ; elle n'a jamais été mêlée de près ou de loin à un problème quelconque. Elle ne serait pas enfuie de la maison, Lucy n'est même pas en retard pour le dîner. »

Lucy est décrite comme faisant un peu plus d'1,50 m de haut, avec des cheveux et des yeux brun foncé.

Quiconque possède des renseignements sur l'endroit où pourrait se trouver Lucy Potter est invité à les communiquer à l'inspecteur Ray Stuckey, au Poste de police d'Arkham.

Nos prières accompagnent celles de sa famille pour un prompt retour de la fillette chez elle, saine et sauve.

Aide de jeu - *Qui aime bien* n°7

NOUVELLES DISPARITIONS D'ENFANTS

Quelques jours seulement après la disparition de Lucy Potter, 12 ans, trois de ses camarades de classe se sont également évanouis dans la nature. Je suis en effet en mesure de vous confirmer que Charles Baker, 14 ans, son frère Peter Baker, 12 ans, ainsi que Ruth Mowry, 14 ans, ont tous disparu depuis ce premier incident. Charles, il y a deux jours, tandis que Peter et Ruth semblent s'être volatilisés un jour plus tard, après être semble-t-il sortis pour partir à la recherche de Charles. La police ne semble avoir aucune piste.

Les citoyens sont invités à communiquer toute information qu'ils pourraient avoir à l'inspecteur Ray Stuckey, au Poste de police d'Arkham.

Aide de jeu -
L'Espoir n°1

15 octobre 1927

Andrew Fisher
587 W. Pickman St.
Arkham

Cher M. Fisher,
Alors que j'effectuais quelques recherches à votre sujet afin de rédiger un article, j'ai appris quelques petites choses qui n'avaient pas encore été signalées lors de vos précédentes interviews. Je suis en effet au courant de l'existence du compte bancaire, celui auprès duquel vous et vos tantes vous alimentez financièrement sans jamais y déposer vous-mêmes la moindre somme.

Je voudrais connaître la provenance de cet argent et suis certain que le public serait tout aussi intéressé de le savoir. Je suppose également que vous êtes le même Andrew Fisher dont les parents ont été tués tragiquement à Arkham il y a dix-huit ans. Je pense que nous devrions nous rencontrer en tête-à-tête afin que vous puissiez me donner votre version des faits. Je ne veux pas imprimer ce que j'ai sans vous donner la chance de mettre les choses au clair.

Pensez-vous pouvoir me proposer un entretien en tête-à-tête ou puis-je mettre sous presse les informations que je possède ? Réfléchissez-y et je vous recontacterai dans un jour ou deux.

Votre dévoué,
Floyd Tobey

Oh jeune homme si beau qui fait courir mon sang dans mes veines et battre si fort mon c ur, je suis à toi, éternellement, si seulement tu venais me tendre la main et me cueillir, comme une prune mûre de l'été. Cueille-moi, dévore-moi, et laisse-moi ne faire plus qu'un avec toi. Je te nourrirai avec tout ce que je suis. Aucune autre ne t'aimera comme moi. Je te regarde nager, marcher, lire, et la seule chose à laquelle je pense sont tes mains sur moi, mes lèvres sur toi.

Andrew, mon chéri, tu me forces à faire preuve d'une telle audace, à être sans complexes, exubérante. Quel est ce pouvoir que tu as sur moi ? Comment m'as-tu à ce point ensorcelée ?

Rejoins-moi bientôt, je t'en supplie. Lorsque le quatuor jouera la prochaine fois, viens me retrouver, ramène-moi la parure que je t'ai donnée et profite de tout ce qui se trouve en dessous. Retrouve-moi grâce à mon parfum, comme une abeille le fait pour la fleur, et je t'accorderai mon miel, mon amour.

Viens à moi.

Aide de jeu -
L'Espoir n°2

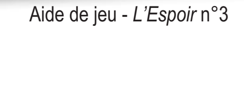
UN JEUNE COUPLE SAUVAGEMENT ASSASSINÉ
Des visiteurs sur French Hill.

La Police d'Arkham a découvert ce dimanche matin, dans une maison abandonnée du quartier de French Hill, les corps de Kyle Fisher, 30 ans, et d'Emma Fisher, 26 ans, originaires de Piscataway dans le New Jersey. L'état des corps suggère que le couple a été attaché et torturé avant d'être assassiné. La police refuse de donner des détails sur la scène du crime, mais une source anonyme a rapporté que l'homme avait été abattu après avoir été passé à tabac, tandis que sa femme avait été poignardée à plusieurs reprises.

Les Fisher étaient en visite chez des parents à Arkham. Ils étaient allés dîner hier soir, mais ne sont jamais rentrés. Kyle et Emma Fisher étaient des instituteurs respectés dans le secteur scolaire de Piscataway et ils laissent derrière eux un enfant, Andrew, âgé de 2 ans.

La police enquête et est en contact avec les autorités du New Jersey pour essayer de découvrir des indices sur cette affaire. Il n'y a cependant aucun suspect ou motif connus au moment où nous écrivons ces lignes.

Aide de jeu - *L'Espoir* n°3

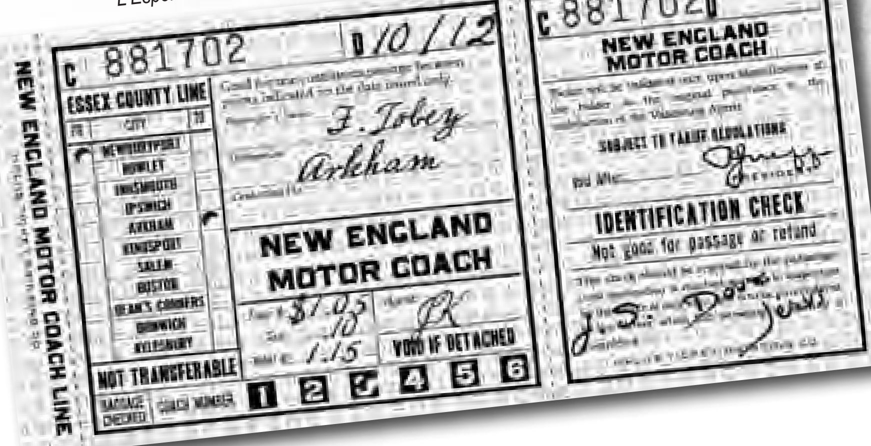




Aide de jeu - *L'Espoir* n°4b

Aide de jeu - *L'Espoir* n°4b (2)

Aide de jeu -
L'Espoir n°4c



NEW ENGLAND MOTOR COACH LINE

C 881702 D 10/12

ESSEX COUNTY LINE

NEWBURYPORT
ROWLEY
INNSMOUTH
IPSWICH
ARKHAM
KINGSPORT
SALEM
BOSTON
DEAN'S CORNERS
DUNWICH
AYLESBURY

F. Tobey
Arkham

NEW ENGLAND MOTOR COACH

$1.05
.10
1.15

VOID IF DETACHED

NOT TRANSFERABLE

1 2 3 4 5 6

C 881702 D

NEW ENGLAND MOTOR COACH

SUBJECT TO TARIFF REGULATIONS

IDENTIFICATION CHECK

Not good for passage or refund

Dépenses Fisher
2 $ à D. Reardon,
Bibliothèque Orne
Collection du Courrier
8h Bus, A-I-Np. 65c.
J. Sargent d'I.
Soc. Hist. Np
Ms. A. Tilton

Aide de jeu -
L'Espoir n°4b (1)

[M.] Floyd Tobey
9 Oct [19]27

Histoire standard du Comté d'Essex Massachusetts C. F. Jewett& Co —85

Payé en liquide —85

Aide de jeu -
L'Espoir n°4a